

TÜRKİYE'NİN 1 NUMARALI OYUN DERGİSİ

LEVEL

www.level.com.tr • 2000/06 • ISSN 1301-2134 • 2.600.000TL (KDV DAHİL)

MICROSOFT OYUNLARI

Sabırsızlıkla Beklenen Süper Oyunlar Yolda

İNCELEME

Star Lancer
Wing Commander geri döndü

Shogun
Samurailerin amansız savaşları

Gun Ship
Helikopter simülasyonlarının atası

TAM ÇÖZÜM

Faust

Freespace

Thieft 2

M&M 8

AMERİKA'daydık
E³ Fuarı Özel



Editör'den

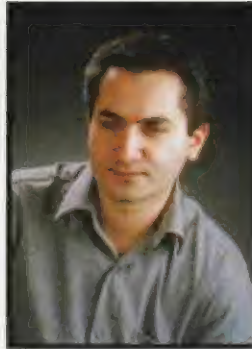
FULL-LIFE : Hayat

İnsanlığın en çok oynadığı oyun...

Half-Life'in oyun dünyasında inkar edilemez bir etki bıraktığını biliyor ve kabul ediyoruz ama bu ay derginin ilk sayfasında gözümüzden kaçan başka bir oyunu, HAYAT isimli, insanlık tarihinin ilk oyununu açıklamaya karar verdik.

Hayat adı verilen bu oyunun dünyanın en çok oynanan ve en çok satan oyunu olduğunu biliyoruz. Aşağı yukarı dünyaya gelen her insanın oynadığı Hayat oyunu bazan insanı o kadar bağlıyor ki kendine, kopup bırakmak istemiyorsunuz onunla oynamayı. Elbette, çabuk sıkılıp bırakanlar da olmuyor değil ama devamlı sürprizlerle dolu olan bu oyun oynayanların, ezici çoğunluğu tarafından programcının hazırladığı son kareye kadar oynanıp bitiriliyor. Bu açıdan belki de bir artı puanı hak eden oyunumuzu gelmiş geçmiş en bağımlık yapıcı oyun olarak ilan etmemiz yanlış olmayacaktır.

Yine de oyunda sorunlar yok değil. Özellikle zorluk derecesinin abartıldığı hemen göze çarpıyor. Bir kere kaybetmeye başladınız mı bir daha toparlanıp kazanma ekranına ulaşmanız gerçekten çok zor olabiliyor.



Cem Şancı
Yazı İşleri Müdürü

İnteraktif bir oyun

Oyundaki diplomasi özelliği ise göz dolduracak kadar başarılı. Hele, dostluk anlaşması imzaladığınız "arkadaşlarınızı" arkadan bıçaklamak özelliğini kullandınız mı önünüzde kimse duramıyor. Gerçi bu açıdan bakılınca oyunun kuralları basitmiş gibi görünüyor. Kendiniz için en iyi olanı elde edebilmek için önünüzdeki herşeyi ezip geçmek son derece akılda kalıcı ve basit bir amaç. Uygulamak için de, dediğim gibi, bir bir kaç ve birkaç dost sırtı yeteri olabiliyor.

Grafikler hiçbir oyunda göremeyeceğiniz kadar yüksek çözünürlükte. Ekranınıza göz boyayan binlerce, milyonlarca renk girebiliyor. Ama bu da oyunun bulmacalarını tamamlamak için eklenmiş bir oyun içi oyun aslında. Çünkü o göz kamaştırıcı renklerin ardındaki bulmacanın özünü bulamadığınızda son ekrandaki score'unuz bir hayli düşük olabiliyor. Zira sesler için de aynı şeyi söylemek mümkün. Ancak, bazan, sevdiğiniz birinin kulağınıza fısıldadığı birkaç cümle veya bir küçük melodi için oyundaki pek çok puanı feda edebiliyorsunuz.

Genel Olarak

Öğrenmesi çok uzun zaman alıyor ve Training görevleri neredeyse hiç bitmiyor. Uzaktan baktığınızda hiç gelmeyecekmiş gibi görünen anlar ise çabucak dikiliveriyor karşınıza. Zamanın oyundaki en sert kavram olduğunu anlıyoruz ve stop tuşunun olmaması büyük bir dizayn hatası bizce. Umarız yeni versiyonu çıkarsa FULL-LIFE: HAYAT 2 oyununda zamanın kontrolü daha basitleştirilir. Bir de en büyük problemlerden biri Save özelliğinin olmaması. Oyuna başladığınız mı sonunda kadar gitmek zorunda kalmanız ve hata yaptığınız yerde geri dönmemeniz inanılmaz büyük bir eksiklik.

Yine de oynamaktan bıkmayacağınızı ve sonuna kadar gıdıp başarıyla bitireceğinizi biliyoruz. Bu sayfalarda arada sırada oyunla ilgili Cheat kodları vermeye çalışacağız. Siz yeter ki oynamak isteyin.

Sevgiler

96 LEVEL Notu

Minimum Gereksinimler: Zeka, Yetenek, Cesaret
Önerilen Sistem: Zeka, Yetenek, Cesaret, Eğitim, Gri bir Porsche, Madeni Bir Ülke, Para, Para, Para...
Destek: Yok
Multiplay: Evet

Genel Yayın Yönetmeni

Gökhan Sungurtekin sgokhun@chip.com.tr

Sorumlu Yazı İşleri Müdürü

Cem Şancı cemsanci@level.com.tr

Yayın Koordinatörü

Tuğбек Ölek tugbek@level.com.tr

Yazı İşleri

Batu Hergünel batuh@level.com.tr

Emin Barış megaemin@level.com.tr

Eser Güven eser@level.com.tr

Gökhan Habiboğlu gokhab@level.com.tr

Kadir Tuztaş ktuztas@chip.com.tr

Kağan Ünalı kunaldi@level.com.tr

M. Berker Güngör qberker@level.com.tr

Ozan Simitçiler ozans@level.com.tr

Ozan Ali Dönmez ozand@level.com.tr

Serpil Ulutürk serpil@level.com.tr

Grafik Tasarım

Didem İncesığır didis@level.com.tr

Yazı İşleri e-mail Adresi:

level@level.com.tr

Pazarlama Müdürü	Güler Okumuş
Pazarlama Bölümü	Özlem Çenker, Ayten Çar
Vogel Satış Müdürü	Gökül Morgül
Reklam Koordinatörü	Şebnem Keremiyik
Reklam Müdürü	Murat Yıldırım
Reklam Servisi	Sevil Santaş, Yeliz Koyun
	Nurhan Bağcı
Reklam Trafikçi	Ayhan Kaya
Reklam Servisi Faksa:	(212) 297-1733
Abone Servisi	Nur Geçici, Ayfer Karadağlıoğlu
	Ayhan Akdoğan, Ebru Çinek
	Nebl Danacı
Dağıtım Müdürü	Mehmet Çil, Cem Çenker
Dağıtım Departmanı	(212) 238-7343
Abone Servisi Faksa:	abones@chip.com.tr
Abone E-Mail:	Turgay Tekatan
Üretim Koordinatörü	

VOGEL Yayıncılık Ltd. Şti

Genel Müdür	Hermann W. Paul
Genel Müdür Yardımcısı	Bente Özertem
VOGEL Yayıncılık Ltd. Şti	
Adına Sahibi	Gökhan Sungurtekin
Renk Aynısı - Film Çıkış	Asir Matbaacılık Ltd. Şti.
	Tel: (212) 283-8438
Baskı	Asir Matbaacılık Ltd. Şti.
	Tel: (212) 283-8438
Dağıtım	BIRYAY A.Ş.
VOGEL Yayıncılık	Piyalepaşa Bulvarı
	Zincirlikuyu Cad. 231/3
	80380 Kasımpaşa İSTANBUL
	Tel: (212) 297-1724 Pbx
	Faks: (212) 297-1733

VOGEL ANKARA	Dilek Özgen
Müşteri Temsilcisi	Serra Yurtman
Ankara Büro	Meneviş Sokak 26/4
	Yükarı Ayrancı ANKARA
	Tel: (312) 467-0350
	Faks: (312) 480-5958
	E-Mail: vogelank@chip.com.tr

Bond Yine Görev Peşinde

Electronic Arts'ın yeni multi-platform Bond oyunu hem oyun oynamayı hem de Bond filmlerini sevenleri uzun süre meşgul edecek ilginçlikte olacağı benziyor. Her şeyden önce bu, dünyanın en meşhur gizli ajanının kimliğine bürünmenizi sağlayacak eşsiz bir fırsat. Hedef de son James Bond filmi The World Is Not Enough'ı izleyip beğendiyseniz oyundan daha büyük keyif alacağınız kesin.

Oyunda, filmde de olduğu gibi sayısız kötü adamı ortadan kaldıracak, İstanbul'un caddelerinde koşturacak, dağ bayır demeden sizi bekleyen tehlikeli maceranın peşinden sürükleneceksiniz.

The World Is Not Enough'ın

özellikle PlayStation versiyonu bugüne dek konsol oyunlarında gördüğünüz en parlak first-person shooter olma yolunda ancak, oyunun diğer versiyonlarıyla kıyaslandığında pek de başarılı değil. Bunun en önemli nedeni grafiklerin diğerlerine nazaran sönük olması ve multiplayer seçeneğinin bulunmaması.

The World Is Not Enough'ta oyuncular çeşitli görevler üstlenecekler ve bu arada birbirinden farklı çeşitli bulmacalarla karşılaşarak onları çözmeye çalışacaklar. Anlayacağınız first-person shooter arası adventure tadında bir oyun olacak bu. Bu arada, Monolith'in üzerinde çalıştığı ve yine bir Bond oyunu olan No One Lives Forever'la TWINE arasında ciddi bir çekişme yaşanıp

yaşanmayacağını şimdilik bilemiyoruz ama, galiba iki oyunu birbirinden ayıracak olan en önemli şey farklı senaryolara dayandırılmış olmaları olacak. Ayrıca Electronic Arts kendi oyununun James

Bond'un gerçek bir kahraman olarak sunulduğu tek oyun olduğu konusunda ıddialı, bu da birçok şeyi açıklıyor. Oyunu ıddialı kılan bir başka şey de Quake III: Arena'nın motorunu kullanacak olması. Electronic Arts'ın söylediğine göre motor yaratılan karakterlerin fiziklerini ve animas-



yonlarını yaratmak konusunda istedikleri performansı sağlamış ve sonuçta ortaya her şeyi yapabilen, sağlam bir Bond yani James Bond çıkmış. En azından, böyle olduğu yönde iddia var. Bunların doğruluğunu sinematik için çok fazla beklememiz gerekemeyecek, oyun yakında çıkıyor.

Daha Fazla Simzzz

The Sims'in çıktığı günden beri gördüğü büyük ilgi malumunuz. Maxis sonunda tüm enerjisini ve vitrinini ayırdığı SimCity serisinden sonra yapabileceği en ilgi çekici şeyi buldu ve şimdi tüm güçleriyle bu oyunu daha ileri taşımaya çalışıyor. Eh, fena da yapmıyor. Sonuçta bir süredir internet'te devam etmekte olan Sims downloadları Maxis'i bir genişletme paketi hazırlamaya ikna edecek kadar arttı ve şimdi aralarında benim de olduğum Sims manyaklarını gözlerini bu paketeki yeniliklere dikmiş durumda. Yeni karak-

terler, nesneler ve aktivitelerle Livin' Large elindeki Sims materyallerini tüketmiş olanlar için iyi bir alternatif.

Livin' Large'la birlikte gelen çoğu seçenek alıştığınız basit Sim yaşamlarının dışına taşan gariplikler taşıyor. Gerçi yeni meslekler, yeni mobilyalar, yeni karakterler, yeni nesneler o kadar çok üretildi ve kullanıldı ki böyle sınırları zorlayan şeyleri garip karşılamak gerekiyor. Yeni nesneler arasında canlı lambalar, geleceği söyleyen sihirli küreler gibi ilginçlikler var. Yeni meslekler arasında da "ah, keşke olsaydı" diyebileceğimiz türden şeyler bulacaksınız. Örneğin artık Sim'lerinizden birini tuvalet temizlikçisi olarak görme şansınız var. Ya da oyun yazarı ya da tarot uzmanı ya da rock yıldızı ya da oyun tasarımcısı ya da 50 yeni meslekle herhangi biri. Tabii bun-



ların dışında evinizi bir şato gibi ya da eskileri anımsatan bir tarzda inşa ve dekore etme şansınız da olacak. Ya da civil civil renkleri ve ucuz görüntüsüyle garip bir estetiği olan ama pahalı bir ev de seçebilirsiniz.

Bunların dışında The Sims'i en ilgi çekici yapan şeylerden birine, özel hayatları da bazı yenilikler herhangisi biri. Tabii bun-

ça giren bir çift, Sim'in yaptıklarını öncekine göre daha açık bir biçimde görmeye izin veriyor. Yine de Sim'leriniz meraklı gözlerden sakınmak için yatağa girdiklerinde üstlerini örtecekler.

Sonuçta hareket eden bir yorgandan fazlasını beklemeğin. Paket Eylül ayında çıkacak, Sim-severlerin dikkatine!



Bu Oyun Gerçek!

Dünyanın en garip suçlarının ve suçlularının bulunduğu memleket olan Amerika'da böylesi ilgi gören bir malzemenin kullanılması düşünülemez bile. Bir kısmı ülkemiz televizyonlarında da yayınlanan ve gerçek vakalara dayanarak hazırlanan, çok sayıda Amerikan yapımı suç dosyası programı olduğunu biliyorsunuz. Bunlardan biri de World's Scariest Police Chases (bizdeki ismi Dünyanın En Vahşi Polis Takipleri yanlış hatırlıyorsam). İşte oyun endüstrisi gerçek polis video kayıtlarıyla oluşturulan bu programa el attı ve polis-suçlu kovalamacasını bir oyuna uyarlamaya karar verdi.

Oyunun ağırlık noktası araba kullanmak. Çeşitli Amerikan şe-

hirleri içinde sürüp giden ya da şehir dışına uzanan hızlı takiplerdeki yeriniz polis otosunun direksiyonu. Evet, bu oyunda iyi adamı oynuyorsunuz ve amacınız suçluları yakalayıp etkisiz hale getirmek. Driver ve Midtown Madness tarzında ama kendine has bir takip oyunu World's Scariest Police Chases.

Oyunda sorumluluklarına bağlı bir polis olarak 50 ayrı görevde yer alma şansınız var. Her görevin bir hikayesi ve kendine göre özellikleri olacak. Örneğin şüphelileri sıkı takibe almak, bir takım VIP'lere eskortluk yapmak ve onların güvenliğini sağlamak, zaman sınırlı görevlerde yer almak gibi birbirinden farklı stratejiler gütmeniz gereken görevler var. İyi adamı oynamaktan sıkılırsanız

oynayabileceğiniz 15 tane de kötü çocuk görevi olacak. Bunlar dışında belli bir hikayeye bağlı kalmadan oynayabileceğiniz keşif ve yarış modları da mevcut.

Yolu etkileyen hava koşulları, 40 civarında farklı araç, kullanılabileceğiniz çeşitli silahlar da WSPC'nin diğer hoşlukları. Bunların dışında isterseniz bir polis olarak kendinize bir ortak edinebilir ve siz çılgın bir hızla arabayı kullanırken onun pencereden sarkıp elindeki 9mm'yle düşmanı vurmaya çalışırken ölüşünü izleyebi-



lirsiniz. Oyunun internet üzerinden 4, network üzerinden 8 kişilik multi-player desteği de olacak. Kendinizi olağanüstü bir polis ya da suçlu olarak görmek için oyunun çıkmasını bekleyin.

G.O.D. Take Two'nun Mu Oldu?

Gathering of Developers

Bugüne kadar bir sürü güzel oyuna imzasını atmış olan Gathering of Developers, Take Two Interactive'nin bünyesine katıldığını duyurdu. Daha önce de PopTop Software, Terminal Reality ve Ritual Entertainment gibi sağlam isimlerin oyunlarının yayıncılığını üstlenen ve yapısını sağlamlaştıran G.O.D. bu yeni anlaşmanın ekip içinde ve yapılan işlerde herhangi bir değişiklik yaratmayacağını, varolan koşulların süreceğini söylüyor. Anlaşmanın maddi yönüyle ilgili ayrıntılar arasında bildiklerimiz ise Take Two'nun G.O.D.'nin yüzde 20'sini aldığı ve bunun karşılığında 4milyon dolar ödediği. Diğer bilgiler ve anlaşma koşulları bir sır.

Gathering bünyesinde bulunan geliştirici ekiplerin bu yıl ve

önümüzdeki yıl için çıkardıkları takvim aynen geçerliliğini koruyor. Yani Heavy Metal F.A.K.K. 2, Kiss Psycho Circus, Max Payne, Rune, 4x4 Evolution, Tropico ve Blair Witch gibi ilgi çeken oyunlar konusunda kaygılanmamıza gerek yok. Anlaşmaya göre Take Two, firmanın oyunlarının Kuzey Amerika'daki dağıtımını, Avrupa'da ise yayın ortaklığını üstlenmiş bulunuyor. Yani Gathering of Developers



hala özerkliğini koruyor ve bu bir birleşmeden çok ortaklık anlaşması. Bu anlaşma maddi sıkıntılar aşmak konusunda G.O.D.'nin, oyun yayıncılığı konusundaki yerini sağlam-

laştırmak açısından da Take Two'yu oldukça rahatlatacak. Eh, herkes memnun olduğuna göre bize de gökten düşen üç elmadan birini yemek dışında yapacak bir şey kalmıyor.

Bugünlerde Gathering'i tek meşgul eden şey bu anlaşma

değil, firma ortaklığı duyurduğu günler içinde bir açıklama daha yaparak Wolfpack Studios'un yapımı süren dev multiplayer roleplaying oyunu Shadowbane'in de yayıncılığını üstlendiğini duyurdu. 2001 yazında çıkması planlanan Shadowbane strateji ve roleplaying öğelerini bir arada kullanan bir oyun. Oyun, salgın hastalıkların ve açlığın kol gezdiği bir dünyada politik çıkar çatışmalarının da iyice şiddetlenmesi üzerine doğan büyük huzursuzluk temeline dayanıyor.

Oyuncunun görevi, uğruna savaşığı bölgede dirlik ve düzeni sağlamak. Gruplar arası savaşlar, iç politika hesapları, kullanılabileceğiniz çok çeşitli silahlar ve stratejik mücadelelerle dolu olması Shadowbane'i destansı bir RPG olmaya aday yapıyor.

**Bizden
Duymuş
Olmayın**

Metal Gear Solid PC'ye Geliyor

PC oyuncuları için adı bu güne kadar bir efsane-den öteye geçemeyen Konami'nin yaptığı ve belki de şimdiye dek PlayStation için yapılan oyunların en meşhuru olan Metal Gear Solid, PC'ye uyarlanıyor. Hatırlamanız ummuyoruz ama bundan iki yıl önce Microsoft ve Konami arasında bir anlaşma imzalanmış ama bunun ne anlama geldiği açıklanmamıştı. İşte şimdi elimizdeki haber o anlaşmanın meyvesi. Oyunu yayınlayacak olan Microsoft yaptığı açıklamada MGS'in grafiklerinin PC'nin avantajlarını kullanarak yeniden hazırlandığını ve sadece PC sürümüne özel bir takım sürprizlerle renklendirildiğini bildirdi. Oyunla ilgili ayrıntılar E3'de meraklı gözler önüne çıkarıldı ve büyük ölçüde beğeni topladı.

Microsoft, Metal Gear Solid'i PC'de oynamak için 3 önemli sebep sıralıyor, yüksek çözünürlükte grafikler, first-person modu ve 300 VR görevi. Konsoldakinden daha başarılı grafiklerin yanı sıra MGS'in sadece Japonya'da yayınlanan versiyonu Integral'de varolan first-person modu ve sanal gerçeklik üzerine kurulu Metal Gear Solid: VR Missions versiyonu PC oyununu cazip kılan özellikleri. Oyunun çıkış tarihi önümüzdeki sonbahar olarak be-



Irlendi

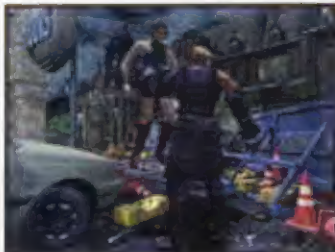
Bu arada PlayStation2 için yapımı süren Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty de dikkatleri çekmeye devam ediyor. E3'de bu yılın en iyi oyununun en güçlü adaylarından biri olan Sons of Liberty muhtiş sinematikleri, heyecan verici hikayesi ve hızlı temposuyla E3'de büyük şükse yaptı. Gerçi ödülü Black&White'a kaptırdı ama olsun, biz onu böyle de sevdiük. Metal Gear Solid 2, 2001

yılının sonbaharına kadar çıkmayacak ve bazıları için bu bekleme süresi sabrın sınırlarını zorlayan güçlükte geçecek ama şimdiden bu kadar iyi görünen bir oyunun bir yıl sonra hangi noktaya geleceğini görmek için beklemeye değer.

Capcom Şenliği

H iç tartışmasız tüm zamanların en iyi dövüş oyunlarını yapan ve oyun dünyasının en kıdemlilerinden olan Capcom yine bir seçme oyunlar serisiyle E3'te karşımıza çıktı. Dreamcast ve PS2 için yaptığı oyunların yanı sıra PC için de göz ardı edilemeyecek kadar önemli bir performans gösteren Capcom'un bu yıl E3'te en iyi hazırlanan ekillernden biri olduğunu söylemek gerekiyor.

Capcom'un PlayStation 2 için hazırladığı oyunların başında Street Fighter EX3 ve Onimusha: Warlords geliyor. Street Fighter EX3 alışık olduğumuz SF tadında, ancak karakter animasyonları ve grafikleriyle oyunun Japonya'da çıkan ilk versiyonuna göre daha üstün. Onimusha: Warlords ise Capcom'un şimdiye dek PS2 için yaptığı en önemli oyun gibi görünüyor. Resident Evil serisinin arkasındaki adam Shinji



Mikami tarafından geliştirilen Onimusha şimdilik sadece yarı yarıya tamamlanmış olmasına rağmen vaat ettiği hemen her şeyi verecek gibi görünüyor. Burada detaylara girmeyeceğiz ama Hollywood kalitesinde bir yapımla bu oyun bir çeşit Resident Evil-Tenchu karışımı

Firmanın Dreamcast ürünleri arasında E3 için seçip gösterdikleri de gayet kayda değer şeyler. Bunlardan geçen ay Japonya'da yayınlanan Power Stone 2, geçen yıl yayınlanan Power Battle'in oyuncu sayısı 4'e yükseltildi'si devamı.

Oyunda bu kez eskisine oranla çevreyle etkileşim imkanı çok daha fazla ve oyuncuların ele geçirip kullanabileceği 120 değişik araç bulunuyor. Bir diğer DC oyunu da Spawn: In the Demon's Hand. Bu da titizlikle detaylandırılmış ortamlarda geçen ve şaşırtıcı görünümlü karakterleriyle göz dolduran bir savaş oyunu.

E3'de Capcom standlarını şenlendiren PC oyunları da vardı. İlk bakışta göze çarpanlar arasında Resident Evil 3 Nemesis, Mega Man Legends ve orijinal Dino Crisis'i sayabiliriz. Hiçbir platformu ihmal etmeyen Capcom'un bir de Game Boy Color oyunu dikkat çekiciydi: Metal Walker. Sonuç olarak E3'te bulunan herkesi ilgilendirecek bir şeylerle Capcom, fuarı gezenlerin epey vakitini ve ilgisini almayı başardı.

■ Eidos bir açıklama yaparak ödüllü Aardman Animations'ın Chicken Run adlı animasyon filmine dayalı bir oyunun dünyadaki yayın haklarını sahiplendiğini duyurdu. Oyun, Blitz Games tarafından geliştirilecek ve bu yılın sonlarına doğru tamamlanmış olacak. Oyunun hem PlayStation hem de PC versiyonları Eidos tarafından satılacak, daha kibar olmak gerekirse dağıtılacak.

Filmin senaryosunda olduğu gibi oyunun senaryosu da 1950'lerin Yorkshire'nda, bir tavuk çiftliğinde geçiyor. Konu, esaretlerinden kurtulmak için çabalayan duran bir grup tavuk ve horozun eğlenceli ve absürd macerası üzerine kurulu. Şimdilik ismi The Great Escape olarak anılan bu adventure'da seslendirmeleri Mel Gibson, Julia Sawalha, Miranda Richardson, Imelda Staunton ve Jane Horrocks yapıyor.

■ Hazır içiniz dışınız UEFA kupası almışken size konuyla ilgili bir haber de biz verelim. Infogrames, UEFA serisi oyununun son sürümü olan UEFA 2001'in PC, Dreamcast ve Playstation versiyonlarının önümüzdeki Eylül ayında çıkacağını duyurdu. Oyunda futbol takımları gerçek oyuncularıyla ve performanslarıyla yer alacaklar. Bu durumda Türkiye'deki herkes FIFA'yı bırakıp UEFA oynamaya başlayabilir, ne de olsa orda anlı şanlı bir imzamız var artık. Gerçi şimdiye kadar aldığımız haberler arasında Manchester United, Arsenal, Bayern Munich gibi takımların adlarını gördük ve Galatasaray'dan bahsedildiğini rastlamadık ama FIFA 2000'de yer almayarak taraftarlarını üzen Galatasaray bu kez de öyle bir hata yapmaz herhalde, yaparsa çok yazık olur. Hem oyunun tadı, hem oyuncuların alacağı keyif, hem de kupayı almış bir takım olarak Galatasaray açısından ciddi bir eksik olacağı için Galatasaray'sız bir UEFA gömek istemiyoruz. Siz de, di mi?

Oyunda toplam 146 takım, 40 tane gerçekçiye uygun stadyum, ara videolar ve izlenmeye değer seyirci toplulukları olacakmış. Şimdilik ortada fazla ayrıntı yok ama bu oyunun Türk oyuncular ne kadar ilgilendirdiğini bilen sorumlu haber editörünüz yeni haberler ulaştıkça onları size bildirecektir. Rica ederim, çevrimiz

TalonSoft Usulü Mafia

TalonSoft bir süredir üzerinde çalıştığı ve oyunun ismine yakışır bir titizlikle gizlediği Mafia adlı son hitini hala bitiremedi ve üstelik E3'te de oyunla ilgili herhangi bir tanıtım şovu yapmadı. Elimizde de hala bu oyunu haber yapacak kadar bilgi yok. Peki niye yazıyoruz öyleyse? Çünkü TalonSoft'un lütfedip yayınladığı oyun içi görüntülerden anladığımız kadarıyla bu

oyunda gerçekten kayda değer bir şeyler var ve o görüntülerden bir ikisini siz de görün istedik.

İsminden de anlaşılacağı gibi Mafia, yeraltı dünyasının pislikleri içinde sürüp giden bir aksiyon. Adı geçen oyun, Lost Heaven adında New York ve Chicago kanşımı bir şehirde geçiyor. Oyunda kimsenin ciddiye almadığı küçük bir adamken yavaş

yavaş yükselen, giderek suç dünyasında saygın bir yer edinen bir "baba" olma yolunda ilerleyeceksiniz. Bunun için yapmanız gereken şey Don Salieri denen büyük patronun sizden yapmanızı



istediği toplam 20 görevi sırayla tamamlamak. Kirli işlerinizi bir bir tamamladıkça patronunuzun gözüne girecek ve giderek daha zor görevler alıp daha çok itibar ve güç kazanacaksınız. Bu görevler sırasında çeşitli araçlar kullanılacak ve göreve uygun farklı silahlarla çalışacaksınız.

Oyunun ayrıca 7 farklı multiplayer modu bulunuyor. Bunlar arasında deathmatch ve capture the flag de var. Yazılı olarak ifade edebileceğimiz bu kadar. Mafia'nın çıkış tarihi olarak belirlenen önümüzdeki sonbahara kadar şu resimlerle idare etmek durumundasınız.



Anarchy Online

Online oyunların giderek daha fazla yer kapladığı oyun sektöründe oyuncular kadar yapımcılar da gözlerini bu yeni çılgınlığa dikmiş durumda. Son zamanlarda birbiri üstüne yayınlanan ve adına Massively Multiplayer Online oyunlar denen bu türe biz de dergimizde sık sık yer verirdik (bkz. geçen ayın kapak konusu). İşte şimdi de yeni bir MMORPG ile karşı karşıyayız ve bu oyun birçok online RPG'nin tozunu attırarak gibi görünüyor. Sözünü ettiğimiz oyun bu yıl E3'de En İyi Online Oyun seçilen Anarchy Online. Anarchy Online'i diğerlerinden ayıran en önemli özellik, alışık olduğumuz tersine ortaçağ esinlenmeleriyle dolu bir evren yerine gelecekte geçmesi. Oyunun görüntülerinden de anlayabileceğiniz gibi bütünüyle 3D bir ev-

rende bilim-kurgu temasının kullanıldığı ortamlar göz kamaştırıcı. Oyunu yapan ekip Funcom'un söylediğine göre bütün dünyayı (bu dünyanın adı Rubi-Ka) baştan sona katetmek için bilgisayar başında en az üç saat geçirmeniz gerekiyor. Ancak Rubi-Ka'da seyahat etmenin tek yolu koşturup durmak değil, tren ve metro gibi toplu taşıma araçlarını kullanmak gibi de bir şansınız var. Bunun dışında, belki bunu söylemek için erken ama eğer yüksek level'da bir karakterseniz kendi aracınızı da kullanarak istediğiniz yere diğerlerinden çok daha kısa sürede ulaşabileceksiniz.

Anarchy Online'in bir amacı da oyuncular arasında güçlü bir etkileşim ve iletişim sağlamak.



Bunun için oyun içinde dardınızı anlatmak için kullanabileceğiniz 70 ayrı özel hareket hazırlanmış. Örnek vermek gerekirse, el sallayabilir, tokalaşabilir, selam verebilir, dans edebilir hatta canınızı çok sıkkan birine tokat atabilirsiniz. Rubi-Ka'nın farklı yerlerindeki farklı iklimsel koşullar ve bunların oyuncularını doğrudan etkilemesi, bir karakter yaratırken tüm detaylarına ka-

dar neredeyse tüm özelliklerini oyuncuların belirleyebilmesi, kendi kaderinizi istediğiniz gibi yönlendirme şansınızın olması ve daha bir sürü ayrıntısı Anarchy Online'i özel bir oyun yapıyor. Bu oyunla ilgili geniş bir ön inceleme önümüzdeki sayıya saklıyoruz ve özellikle online roleplaying oyunlara ilginiz varsa bu yazıyı kaçırmamanızı öneriyoruz.

Lucas'ın E3 Çıkartması

Bu ayın haberlerini ister istemez E3'ün yoğun gündemi doğrultusunda hazırladık. Çünkü bütün firmalar neredeyse 6 aydır her türlü hazırlıklarını bu 3 günlük fuara odaklamış durumdaydı. Hal böyle olunca bize de olanı biteni izleyip yazmak kaldı. Böylesi büyük organizasyonlar aslında gözünüzün önünde olup biten ama normalde fark edemediğiniz bazı şeyleri daha rahat görmeyi sağlıyor. E3 birçok firmanın kendine has pazarlama stratejileri, politikaları, izledikleri yöntemler ve nasıl bir yapıya sahip oldukları gibi önemli ayrıntıların kendiliğinden ortaya çıkmasını sağlıyor. Bu yıl E3'ün gösterdiklerinden biri de LucasArts'ın işini ne kadar iyi bilen bir dev olduğuydu. Luca-

sArts'ın özelliği "marka"ları çok iyi seçmesi ve kullanması. Yıllardır yaptığı Star Wars oyunları ile hep adından söz ettiren firma, bu yıl da her platform için yaptığı koca bir Star Wars oyunları ordusuyla



karşımızdaydı. Bunlar arasında Play Station için yapılan ve sonbaharda tamamlanacak olan arcade/adventure tarzındaki Star Wars Demolition'i, bir first-person aksiyon oyunu olan ve yine

bu sonbaharda PC'de boy gösterecek Star Wars: Episode I Obi-Wan'ı ve Nintendo 64 için hazırlıkları süren Star Wars: Episode I Battle for Naboo'yu sayabiliriz. Bunlar dışında 2001'de yayınlanması planlanan başka Star Wars oyunları da var ama onları saymayacağız.

LucasArts'ın neredeyse adıyla özdeşleşen Star Wars dışında, sevdiği bir marka daha var. Dünyanın en ünlü arkeologu Indiana Jones. Önümüzdeki aylarda yayınlanacak olan Indiana Jones and the Infernal Machine isiminden gelen gücüyle

E3'ün en popüler oyunlarından biriydi. Oyun aksiyon-adventure öğeleri taşıyan ve Indy'i Infernal Machine'i peşinden sürükleyen bir görevle maceradan maceraya koşturacak. Tabii adamımızın

Bizden Duymuş Olmayın

■ İnternet üzerinden alışveriş yapmak hala pek kabul gören ve sıcak karşılanan bir yöntem olarak görülüyor. Bunun sebeplerinin başında insanların dokunamadıkları sürece bir şeyi satın almak istememesi, e-ticarete yeterince güven duyulmaması, İnternet üzerinde kredi kartı güvenliğinin tam olarak sağlanamaması ve tabii e-ticaretin normalden daha pahalıya patlayacağı konusundaki yerleşik kanı var. Peki ama satın almak istediğiniz şey sanalsa? Nasıl yani demeyin, on-line oyun oynayanlardansanız bizi daha çabuk anlayacaksınız. Örneğin Asheron's Call oynuyorsunuz ama bir türlü karakterinizi geliştirip güçlendiremediğiniz için kimse sizi ciddiye almıyor. Ne zaman yanınızdan 15-16. level bir fighter geçse hayranlıkla arkasından bakıyorsunuz. Peki biri gelip size 100 dolar karşılığında 45. level mage'ini satılığa çıkardığını söylese? İşte size vereceğimiz adres Asheron's Call, EverQuest ve Ultima Online gibi net üzerinden oynanan oyunlarda kolay kolay sahip olamayacağınız şeylerin satılığa çıkarıldığı bir e-ticaret sitesine ait: eBay. Siteye erişim için kullanacağınız adres ise www.ebay.com

■ Son aylarda bayan okurlarımızın sayısında çok büyük bir artış olduğunun farkındayız. Dergiye gelen her on telefondan 4'ünün bayan oyunseverlere ait olduğu yetmiyormuş gibi, bilgisayar oyunu satan mağazalarda da artık sık sık "şu oyunu çalıştıramadım, 3D de ne demek, Ram mı? O da ne?" şeklinde sorularla tezgahlarınıza mesgul eden bayan oyuncularla karşılaşırız. Üstelik E3 fuarı nedeni ile Amerika'da yapılan bir araştırmada dünyada bilgisayar oyunları iye uğraşan insanların (yani oyuncuların) yüzde 43'ünün bayan olduğunun anlaşılması üzerine biz de saygılarımızda artık bu yeni okuyucularımızı ilgilendirecek ufak haberlere yer vermemizin görevimiz olduğunu anlamış bulunuyoruz. Sanal dünyadaki yayın hayatına yeni başlamış olan diyetim.com ve www.medishop.com.tr adreslerinde diyet ve sağlık sorunları ile ilgili bütün problemlerinizi için danışabileceğiniz kaynakları bulabilir, ihtiyacınız olacak ürünleri kolaylıkla satın alabilirsiniz. İstanbul'da oturanlar içinse ürünlerin ücretsiz gönderildiğini ekleyelim.

bleem! Durmak Bilmiyor

Bir yıl önce kendilerine amatör diyen iki tane adam çıkıp PlayStation oyunlarını 3D hızlandırılmış PC'lerde oynayabilmeyi sağlayacak bir emülatör yaptıklarını ve adına bleem! dediklerini söylemişlerdi, hatırladınız mı? Hani hatta Sony bu duruma çok kızmıştı ve bleem'i mahkemeye vermişti, ufak çapta bir etik kavga başlamıştı hani oyun piyasasında, hatırlamadınız mı hala? Her neyse, dava sonuçlandı, bleem'in yasal olmayan bir yanı olmadığına karar verildi ve ürün satılmaya başladı.



Yeni haber ise şu anda bu "amatör" ekibin yeni bir bleem! programı için çalışmakta olduğu. Bu kez yapmaya çalıştıkları şey ise oyunculara PlayStation oyunlarını Sega'nın Dreamcast'inde oynama şansı yaratmak. Kesinlikle doğru okudunuz, Dreamcast'te PlayStation oyunu oynamaktan bahsediyoruz.

Program adına bleempak denen 4 ayrı yazılım sunacak ve her bir pak'in içinde yaklaşık 100 tane PlayStation oyununun kodları bulunacak. Yeni bleem! programı kullanıcılarının yapması gereken iş gayet basit: Öncelikle yazılımı Dreamcast'e yükleyecek sonra onu çıkarıp PlayStation oyununu takacak ve kendinizi bir Dreamcast'te PlayStation oyunu oynarken bulacaksınız. Ayrıca program bir PS oyununu DC üzerinden PS'tekinin iki katı çözünürlükte çalıştırmanızı sağlayarak

orijinalinden daha kaliteli grafikler elde etmek gibi bir lüks de sunuyor.

Her bir bleempak yarış oyunundan roleplaying'e, adventure'dan aksiyona kadar farklı türlerden PlayStation oyunları içerecek ve tanesi yaklaşık olarak 19.95 dolardan satılacak. Tabii bir pak'i satın almadan önce, içinde hangi oyunlar olduğunu bilecek ve 4 yazılıma birden sahip olmak gibi bir idealiniz yoksa buna göre seçim yapacaksınız. Her bir pak'in içinde hangi oyunlara ait kodların yer alacağını gösteren liste bu ay içinde duyurulacak. Şimdilik ikinci bleem! atağını Sony'nin nasıl karşılayacağı ve yine yasal yollardan bu işi durdurmaya çalışıp çalışmayacağı merak konusu ama, kesin olan bir şey var: Sony bu kez çok daha fazla kızacak.

Master of Orion 3

Söze yine "bu yılın E3'ünde" diye başlamamak için, "söze yine" kelime dizimini kullanmak ne kadar mantıklı bilemiyorum ama bu ayın haberlerinde E3'ten kurtuluş olmadığını kabul etmiş durumdayım. Level, sözü geçen fuardaki en heyecan verici gelişmelerden birini, efsanevi Master of Orion serisinin yeni bölümünün yapılmakta olduğunu bildirmekten gurur duyuyor. Hasbro Interactive E3'de başka birçok şeyle birlikte yeni Master of Orion oyununun da duyurusunu yaptı. Aslında serinin bu üçüncü oyununu diğer ikisinden ayıran ve biraz da şüphe uyandıran bir özelliği var. Master of Orion 3, ilk iki oyunun aksine Sim-Tex ekibi tarafından hazırlanmıyor. Bu kez proje Quicksilver Software adındaki ve daha önceden yaptığı Castles ve Invictus adlı



oyunlardan hatırlayabileceğiniz yeni bir ekibin ellerine teslim edilmiş durumda. Umuyoruz ki ekip nasıl bir sorumluluğun altına girdiğinin farkındadır ve onun altından kalkabilecek kadar güçlü ve çalışkan olmayı başarır (neyse ki

Quicksilver'dan birilerinin bu satırları okuma ve de okusa da anlama olasılığı çok az). Zaten şimdilik fikir yürütmek yerine oyunun tamamlanmasının planlandığı 2001 sonbaharına kadar beklemek ve bu arada karşımıza çık-

cak olan oyunun yapım sürecine ait yeni haberlere göre tutarlı yargılar geliştirmek daha anlamlı ve akıllıca.

Madem şimdilik MOO3'den bahsedemiyoruz, yeri gelmişken Hasbro'nun bu yılki şovda neler sergilediğine kısaca değinelim. Fuarın en çok dikkat çeken nesnelerinden biri yapımı bitmek üzere olan X-COM Alliance'in maskotu, tüp içindeki yaratıklar oldu. Oyunla ilgili çok heyecan verici bir şey yok ama çok kısa bir süre sonra her tarafta bu alien oyuncaklarından görmeye başlarsanız şaşırmayın. Bunun dışında yine Hasbro'nun klasik çocuk oyunları gündemdeydi. Özellikle de bir zamanların Pac Man'ini yeniden platformlar arasında yol almaya çalışırken görmek güzeldi.

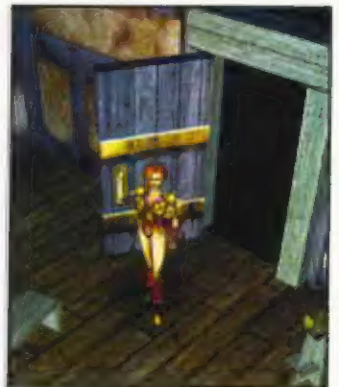
Interplay'in Dirilişi

Bir yılı aşkın süredir zor zamanlar geçiren bir firma Interplay. Değer kaybeden hisseleri, beklediği başarıyı kazanamayan oyunları, Star Trek lisansını elinden kayırması ve diğer firmalarla yaşadığı bazı sorunlar Interplay'in oldukça yıpranmasına neden olmuştu. Ancak bu yılın ürün kataloğuna baktığımızda kesin bir yenden diriliş sahnesi görüyoruz. Interplay, iddialı iki yeni oyun-

la hızlı bir dönüş yapıyor. Bunlardan biri en popüler bilardo oyunu Virtual Pool serisinin son versiyonu olan Virtual Pool 3. Yeni sürümde oyun tipi sayısı 16'ya çıkarılmış (8 top, 9 top, Amerikan vs.) ve 3D desteğiyle grafikler güçlendirilmiş. Bilgisayarın sunduğu rakiplerden başka, oyunun online multiplayer desteği sayesinde gerçek rakiplerinizle sanal bir masa etrafında bilardo oynamaya şans bulacaksınız, üstelik burada çuhayı yırtıp rezil olma ihtimali de yok. Virtual Pool 3'de bir bilardo ligine katılabileceğiniz kariyer modu bulunuyor, bu şekilde olayı daha profesyonelle ele alıp uzun vadeli bir amaç için diğerleriyle yarışabilirsiniz.

PlayStation2 için Digital Mayhem ekibinin tasarladığı Run Like Hell de, Interplay yeni oyunlar listesinin bir başka parlak projesi. Oyun, "düşünen adamın aksiyon oyunu" olarak tanımlanıyor ve PlayStation2'nin tüm üstün özelliklerini tam performans alacak şekilde kullandığı söyleniyor. 3D bir dünyada third-person perspektifiyle oynanan oyunda her şey bir sinema filmi andırarak kalitede, ancak maalesef sırtınızı yaslayıp bu şöleni izleme fırsatınız olmayacak. Çünkü bu gayet tempolu bir oyun ve kaybedecek zamanınız olmayacak.

Her ne kadar Star Trek lisansı üzerindeki haklarını Activision'a kaptırmış olsa da Interplay'in projeleri arasında hikayesini Star Trek'ten alan oyunlar da var. Bu yıl E3'de gösterdikleri Star Trek: Klingon Academy ve Star Trek: New Worlds ilk etapta çıkacak olan oyunlar. Her iki oyunun da



önümüzdeki yılın baharında yayınlanması planlanıyor.

Hepsini tek tek anlatacak yerimiz yok ama firmanın yapım aşamasındaki diğer oyunlarının isimlerini saydığımızda nasıl bir çıkışa hazırlandığını siz de anlayacaksınız: Baldur's Gate 2, Evolve, Giants: Citizen Kabuto, Icewind Dale ve kısa süre sonra çıkacak olan Sacrifice ve Neverwinter Nights.





ULTIMA ONLINE 2



Online Rpg oyunları, hatta online oyunlar alanında şüphesiz en tecrübeli firmalardan biri olan Origin, yine en tanınmış ve popüler online oyun olan, yaklaşık 150.000 oyunculu Ultima Online'nin ikincisini piyasaya çıkaracağını duyurdu.

Yüz elli bin Ultima Online oyuncusunun her birinden her

ay on dolar gelir sağlayan Origin oyun geliştirici firmalar arasında gıpta ile bakılan konumunu ve gelirini korumak için elindeki imkanların çok büyük kısmını Ultima Online'in ikinci versiyonunu geliştirmek için harıyor. Hatta, Meridian 59, Asheron's Call gibi ünlü online RPG'lerin yaratım ekibinde bulunmuş teknik adamları bünyesine katıyor.

derworld serisi çok uzun devam etmediyse de, Ultima X olarak adlandırabileceğimiz diğer seride, X'in yerini 1'den 9'a kadar her sayı almıştı.

Şekil değiştirilim arkadaşlar

Origin, online oyun dalına da atlamaya karar verdiğinde, Ultima oyuncuları için devamlı yeni



Dolayısı ile bizler de merak etmeden duramıyoruz. Origin, seni ne yapıyorsun?

Oyun dünyasında Ultima denildiği zaman insanın aklına ünlü Ultima underworld ve Ultima serileri gelir. Dev adimlarla oynanmayan, gerçekçi first person RPG'lerin ilki denilebilecek Un-

derworld serisi çok uzun devam etmediyse de, Ultima X olarak adlandırabileceğimiz diğer seride, X'in yerini 1'den 9'a kadar her sayı almıştı.

diği veya bilmiyorsa bile şu anda öğrenmek üzere olduğu gibi, UO, izometrik görünümlü, bit-map grafiklerle çalışan 2D bir oyundur. İşte Origin'in yeni UO oyununda en büyük radikal değişikliğin, 2D izometrik görünümünden 3D 3rd person görünüme geçmek olduğunu görüyoruz.



problemlerini düzensiz olarak
oyun ürettiklerini sanmıyo-
ruz, dolayısıyla bizlerin 0,5
K/sec download hızımı-
za karşı, saniyede 30
60 K download kapa-
sitesi olan Amerika
bir oyuncunun Jlt ma-
Online'ı oynarken bağ-
lantı problemi yaşama-
ması çok doğaldır ve
dolayısıyla oyun firmaları-
nın da hedef kitlelerini as-
lında bu oyuncular olus-
turmaktadır. Yine de üke-
mizde son yıllardaki geliş-
melerle dial up bağlantılarıyla

Kim Kimdir?

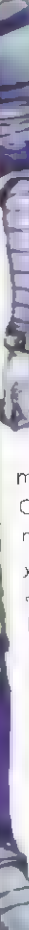
Origin son duyurusunda Juma Online 2'nin adını Juma Online 2 Origin olarak değiştirdiğini açıkladı. Bu sayede Origin ismi de oyun severler tarafından en fazla bilinen geliştirici firması fatihi kazanacaktır sanırız.

U t i m a O n l i n e 2 O r g i n ' d e



özel ikere sahip uçan şehirde yaşıyan bir iktir

Geriverilebilir Diplomalar



Ultima Online 2. Or-
günün oyun sistemi su-
anda hazırlık aşamasını
da olsa da bize en
mantıksız görünen kısmı
karakter gelişimi oldu. Bir
üniverstede okuduğünü-
zu hatta bitirip diploma
aldığınız düşünün. Son-
ra kazandığınız meslek-
ten memnun olmayın-
ca diplomanızı geri ver-
rip harcadığınız yılları
geri alarak başka bir ün-
versiteden veya bölüm-
den başka bir diploma al-
manız mümkün olabilir mi?
O gün dediği dahiri arkadaşlar-
mız buna başının sık gormu-
yorlar. Oyunun akıcı olması
adına yapılan bazı ayarlamala-
rara, karakterin bir levele atıldığı
anda kazandığı skill puanları
nı dilediği gibi harca-yabili-
ceği gibi daha önce kazan-
mış ve harcamış olduğu skill
puanlarını da geri alarak ye-
niden kullanabilecek gibi
görünüyor. Yani bir levele
önce çok sağlam bir ok-
— çunuz varken bir leve-
le sonra ok— çunuz değil,
çok sağlam bir büyükcu-
ruz olabilirsiniz.

Profesyonel Oyuncular

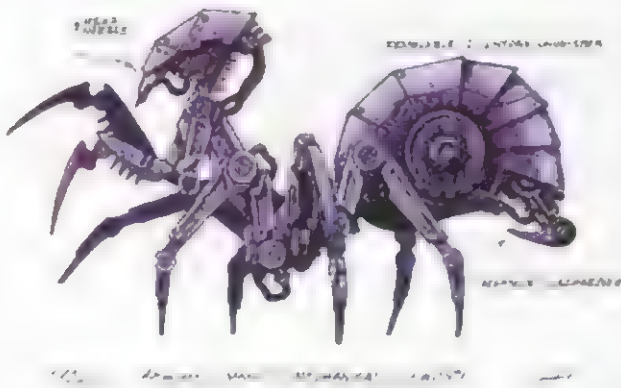
Bu durum beklide Massive
Multiplayer oyunlarda son za-
manlarda ortaya çıkan yüksek
ucurelerle karakter satın/satın al-
ma modasının önüne geçmek
için bir önem olabilir. Asheron's
Call'da aylarca oynayıp 80 level
bir Mage yaptıktan sonra cenniz



insan ırk ise her oyunda oldu
ğu gibi, dengeli, politik bir ırk
olarak karşımıza çıkıyor ve diğer
kırk ırk incelemek ve onları tanı
maya çalışmakla zaman öldürü
yorlar. Tabi söz konusu diğer kır
kın bireyler ni de boş boş otur
maktan geri kalmıyorlar.

Üçüncü ırk ise oyunun en korkutanıdır. Savaşçı, ırkûnç, qorunmuş ve qıncı mimar.





Warrior ile oynamak istediğinde bütün oyuna yeniden başlamaya o minik tavsiyelere yeniden uğramaya cesaret edemeyenler için 50-100 dolardan başlayıp 500 binlerce dolara varan fiyat farkı çeşitli karakterler ve itemler satılmakta. Bu biraz da Mulipiny oyunlarda chat yapmanın anlamı geliyor. Ne kadar doğru ne kadar yanlış o doğru tartışılır ama UO2'nin çizgi çizgi bu yünü karakter gelişim sistemi ile karakter ticaretinin büyük oranla online geçebilir diye düşünüyüz. Ama elbette bu belki de oyunun çekiciliğini düşünen bir özellik olabilir, çünkü oynamaktan sıkıldığında aylarca geçireceğiniz karakteri masa üstünüzdeki cep kütüphaneye atıyorsanız birkaç yüz dolara satılacak. İşte bir oyun her zaman daha çekici değil midir? Birlikte göreceğiz. İşte profesyonel oyuncular üzerine bir incelemeyi önümüzdeki ay TEVE'de bulabileceğiniz tekrar hatırlatırım.

Savaş veya barış

Online oyuncular için sadece Ultima'yı diğerlerinden ayıran önemli bir özellik hakkında meraklılarımızı yenecek ve yeni oyunda da bu konuya ilgi geliştireceğimizi düşünüyoruz.

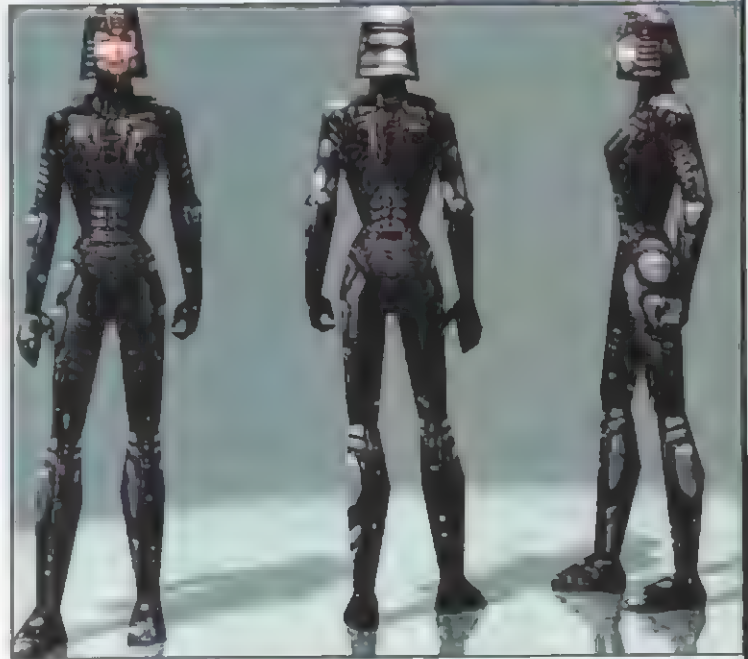


sanırım. Birinci oyunda hiç savaşmadan sadece ticaret ile zenginleşerek yaşamayı seçmek mümkün kundu, yapımcılar ikinci oyunda da aynı seçeneğin bulunacağını ifade ediyorlar. "Crafting" skilli konusunda kendinizi geliştiren oyuncular diğer oyuncuların üzerine yarayacak, okdukları kitabı yayınladıkları gibi, falan yaparak hayallerini karıştırmaya çalışarak geçirebilecekler.

Ceset toplayıcılığı

Asheron's Call oyuncularına bir yabancının gelmesi şeklinde oyunda olduğunuz zaman sırt çantanızdaki değerli bir eşyayı cesedinizin yanında bırakarak, güvenli bir şekilde yeniden ortaya çıkarabilirsiniz. Elbette cesediniz bir müddet orada kalacak ve sizden başka kimse cesedinizi içindeki değerli eşyayı alamayacak. Bu süre zarfında cesedinizi koruyabilirsiniz. Eğer cesedinizi dağatabilirsiniz. Ancak belirli bir süre geçtikten sonra cesedinizi tüm oyuncuların yağmalamasına açık olacak. Bu yüzden bu risk almaz. Buabilerseniz size yardımcı olacak arkadaşlarınızla bulamazsınız. Tek başınıza "be dy recovery" görevlerine çıkacaksınız. Asheron's Call'dan edindiğimiz deneyimler ve bu görevlerin o-

dukça heyecanlı olabileceğini biliyoruz. Çünkü genellikle sizi öldüren yaratık veya yaratıklar ha a orada duruyor oluyor ve bu görevlerde dayanışma/ takım ruhu tam anlamıyla had safhaya çıkıyor. Sonuçta sizinle birlikte gelen oyuncular genellikle bu yardımından dolayı sadece birkaç küçük exp point alıyor o kadar. Ama çok zenginseniz ve gerçekten değerli eşya veya eşyalar kaybetmişseniz cesedinizi toplamak



çin para karşılığı savaşçıları da kiralayabilirsiniz kendinize. Tek sorun iki tarafın da birbirine güvenebilmesini sağlamak.

derece mutluyuz. Ama biz yeni ufuklara taşıyacak yeni oyunlara da her zaman açığız.

Cem Şancı

Son bir sözümüz var

Origin bu güne kadar yaptığı her işte kalite standartlarını belirleyen, so çok bilindik ve benim kullanılmaktan pek hoşlanmadığımız tabiriyle, cı tay da mayı yükselten bir şirket. Bir oyunun arkasında Origin'ın adını duyduğunuzda tereddüt etmeden oynamamızı sağlayan bu anılarına bu kez de göğüs düşürmeyeceklerini sanıyoruz. Yine de UO2'nin üzerindeki şüpheler yok değil. Ultima evreninin yaratıcısı sayılan Richard "Lord British" Garriott'un Origin'den ayrılması, bir sanatçı Gamot'suz bir UO hakkında düşünmeye itti. Ama Origin, Garriott'un ayrılmasının projeyi etkilemeyeceğini çok keskin anlattı ve sözler verdi. Şimdi hep beraber bekleyip göreceğiz. Origin yeni bir hit yaratabilecek mi? Anlayacağız. Bizim için Asheron's Call'da sağa sola koşmaktan son-



ULTIMA ONLINE 2: ORIGIN

Firma: Origin

Çıkış tarihi: 2001

Tahmini Sistem İhtiyaçları: P3-500,

64 MB Ram, 3D kart, İnternet bağlantısı

İlk İzlenim: Heyecan Verici

Bize Göre: Ultima dünyası RPG severlerin pek çoğu için farklı bir anlam taşır. Yine pek çok oyuncunun ilk RPG deneyimleri Ultima dünyasında geçen oyunlardan oluşur. Bu efsanenin yıllardır sürüyor olması, oyunun, konusunun, oyunun geçtiği evrenin ve onu yaratan ve devam ettiren arkasındaki yaratıcı insanların başarısıdır ki, UO2 ile bu başarı geleneğinin devam etmesini bekliyoruz.

SUZUKI ALSTARE EXTREME RACING

KARMAŞIK OLMAYAN İKİ TEKER AKSİYONU

Ilk bahar dev adımlarla yaklaşıyor. Kanatlı dostlarımız günden şarkılar söyleyerek gelir, göçüyorlar ve kulaklarınıza konçerto tadında ziyafet sunuyorlar.

Kışın zorunlu molasından sonra tozlu qaraj köşelerinden kurtulmak baska dostlarımız sebzeye çok daha baska türlü bir konçerto dinletiyorlar.



Bahara kavuşmanın coşkusu ile buzsuz ve kuru yollarda ortağı olmayan motosikletler.

Oyun üreticileri de yılın bu en



güze mevsiminde hünelerin gösteriyorlar.

Yarış oyunu piyasalarının karşısına Electronic Arts'ın henüz yeni çıkarttığı Superbike 2000'i yan sıra Suzuki Alstare Extreme Racing de çıkıyor.

Biz de bu vesileyle, yeni Japon sürat makinesine şöyle bir göz attık.

GERÇEKLIK YERINE HEYECAN VE AKSİYON!

Ubisoft'un yazdığı, asfalt cavarlarında ner ne kadar gerçek



yarış motorları yer alsada (GSX R 600 ve çeşitli varyasyonları) oyunda aksiyon teması daha ağır basıyor. Modifikasyon ekranının yokluğu henüz dikkat çekiyor. Ancak uç kumanda kolu ile direksiyon hassas yeti ayan fren ayar ve motor gücü ayarı yapmak mümkün. Sürücü kıyafetlerinden sonra yarış ortamına dahil olabiliyor.

Oyuncunun görevi açıkça çizilmiş. Toplam 9 müsabakayı başarıyla bitirmek ve üstü camur anmamış bir acemiden Suzuki Alstare Takımının 1 numaralı yarışçısına kadar uzanan kariyer basamaklarını tımanmak.

BAZEN GERİ GELİRLER

Kurşun parkur tecrübeli yarışçıların bir şekilde tenidik değektir. Tesadüf mü yoksa fiir arakaması mı? Cevabı basit.

Suzuki Alstare aslında bir Dreamcast ürününün yorümü. Gerçekte 1998'de Windows ortamında çıkan Redline Racer'in modifiye edilmiş hali. Oyunun 2000 versiyonu bazı noktalardan sıkı bir şekilde geliştirilmiş.

Parkur yelpazesine iki yeni taze parkur eklenmiş. Oyunun metinleri ve yazı biçimi de bir önceki ne nazaran daha özenli ve detaylı. Görüntü efekten (kasktan ve motordan yansımalar vs.) öklenmiş. Oyun da uzun süreli motorasyon için sampiyona modu eklenmiş.

Heyecan verici atlamalar ve tabi düşüşler değısmemiş. Düşüşler halen, zaman kaybindan başka bir zarara yol açmıyor.

Suzuki Fanatikler yaklaşık 12 parkur üzerinde tozuta biliyorlar. Yeni ve eski senaryolar karşık olarak karşımıza çıkıyor. Dar şenir parkurlar, şenir kenarında kumlu yollar ve zorlu bir çöl etabı, kana kaplı dağ yolları, vadiler ve tepelerden geçen bölümler, siz beklerken değişik heyecanlar arasında

yer alıyor. Artık turn etapanı yeteri kadar iyi biliyoruz. diyenler ters parkur modunda start alabiliyorlar. Ekranın ikiye bölünmesi de iki kişi de birbiriye yarışabiliyorlar. Net üzerinden de kızların paylaşılabileceği bir bölüm de var.

SORUMSUZ PC SÜRÜCÜLERİ

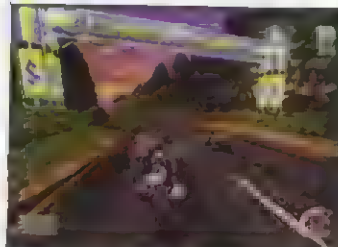
Suzuki Alstare'nin yavaş yavaş artan zorluk derecesi yeni başlangıçta bile zorlanıyor, ancak bazı motorların kaskı çarpmaları biraz asabı bozucu. Dört perspektifli görüntü hız duygusunu daha iyi algılanmasını sağlıyor. En iyi zamanı yapmaya çalışan bir pilot için dijital joystick tavsiye ederiz.

Rafında Redline Racer'i bulamayan bir elbette Suzuki Alstare'y edinmek için tereddüt edecektir, ama diğer tüm aksiyon yarış oyunları kadar çekimden bu karmaşık olmayan ve potansiyel sistemlerinde sorunsuz çalışan yarış oyununu ari edecektir.

Electronic Arts'ın Suzuki Alstare Extreme Racing ile daha yeni çıkardığı Süperbike 2000'in popülerliği eksilmeden piyasaya başka bir motorsiklet yarış oyunu gelmez.

Electronic Arts'ın Suzuki Alstare Extreme Racing ile daha yeni çıkardığı Süperbike 2000'in popülerliği eksilmeden piyasaya başka bir motorsiklet yarış oyunu gelmez.

Electronic Arts'ın Suzuki Alstare Extreme Racing ile daha yeni çıkardığı Süperbike 2000'in popülerliği eksilmeden piyasaya başka bir motorsiklet yarış oyunu gelmez.



EA'nın her oyunu gibi Suzuki Alstare Extreme Racing'in de



meraka bekliyoruz. Şimdilik görüldüklerimiz bazı heyecan verici, ama bir oyun için en doğru söz oyun piyasada ve tamamıyla oynanırken söyleyebiliriz.

Kemal Bitirim

SUZUKI ALSTARE EXTREME RACING	
Firma:	Electronic Arts
Çıkış:	2000 sonu
Teknik sistem ihtiyaçları:	
Pii-400, 64 mb Ram, 3d Kart.	

Bize Göre: Oyun, sadece hızı bir yarış oyunu ihtiyacı duyanlar için son derece uygun görünse de, her oyuncunun hazin sürdüğü motoru modifiye etmek isteyebileceği göz önünde bulundurulmalıydı. Yine de zerre kadar motosiklet bilgisi olmayan insanların da motosiklet yarışlarının tadını alabilmesi açısından oyunun başarılı olabileceği söylenebilir.

Microsoft Oyunları

MICROSOFT SESSİZ SEDASIZ, PEK ÇOK ÖNLÜ OYUN GELİŞTİRİCİ FIRMAYI BÜNYESİNE KATTI. BÖYLECE ESKİDEN BEĞENEREK OYNADIĞIMIZ BİR ÇOK ÖNLÜ OYUNUN DEVAMINI VEYA O OYUNLARIN YARATICILARININ YENİ ŞAHESERLERİNİ ÜZERLERİNDE MICROSOFT YAZAN KUTULARIN İÇİNDE BULACAĞIZ BUNDAN BÖYLE. AMA GELİŞTİRİCİLERDEN DUYDUĞUMUZ ORTAK SÖZ ŞU: @BAŞIMIZA DİKİLİP HADİ ÇIKARTIN ARTIK DİYE ZORLAMIYOR BİZİ MICROSOFT. ÇOK RAHAT BİR ORTAMDA ÇALIŞIYORUZ.@ İŞTE E3 FUARINDA İNCELEDİĞİMİZ, MEYDANA ÇIKMAK UZERE OLAN MICROSOFT OYUNLARINA BİR GÖZ ATACAĞIZ BU AY. AMA ÖNCE E3'DEN DE BAHSEDELİM BİRAZ...

E3 2000

Gittik Gördük Oynadık!!!

Level ilk sizin haberiniz olsun diye E3'den sıcak haber getirmek için Amerikalarda perişan etti kendisini



Her insanın yaşamında dönüm noktaları vardır. Her halde benimklerimden biri de bu olsa gerek. Yıllardır oyun dergilerinde çalışan bir editör için Warcraft II ve C&C 2 oynamak, Age of Empires'ı yapan azız insanla konuşmak ve belki de en güzeli Lara Croft'a dokunmak (Arkasına geçmek diyelim buna Cem) kadar yaşamın değişti recek bir şey olabilir mi?

E bette oraya gitme, dana doğrusu gönderilme sebebim yaşamıma renk katmak değildi. E3'e katıldık çünkü E3 fuarı Dünyanın en büyük bilgisayar oyunları fuarı ve hem bizler hem de sizler için büyük bir hazine. Uzun isimle Electronic Entertainment Expo her yıl Los Angeles'da gerçekleşiyor ve tüm oyun firmaları katılıyor. E3'te her firma en yeni projelerini tanıtıyor ve elden geldiğince

insanlara oynatabilir demolarını sunuyor. Kısacası, oyun dünyesinin kalbi E3.

E3'ün diğer bir özelliği dünyadaki tüm ticaret fuarları içinde en eğlenceli olanı. Dort bir yandan yükselen müzik, her yerde bilgisayar oyunları, oyun karakterlerinin kıyafetine burunmuş modeller ve guze kızlar. Tabiri bunların içinde biraz asil ilgilendiren oyunlar (Onun için fotoğrafların üçte ikisi hostes kızlarla do u Cem) Diablo II veya Black & White oynamak varken kim kızlara bakar kı? Çektüğün fotoğrafların üçte ikisi fuardaki hostes kızlarla do u Cem).

Sizin için en yeni oyunlar ve uzun süredir heyecanla beklediğimizi oynama fırsatı bu dönem. Bunların hepsini zamanla anlatacağız. Sanırım bu ay dan 1.5 ay

boyunca bizden fazlasıyla E3'ü duyacaksınız. Ancak anılatılacak o kadar çok şey var ki hepsini birden sunmak çok zor. Üstelik fuardan ayrı 15'inde donduğum için yazıları nazır almak için sadece bir hafta vaktimiz vardı. (Yanısını kızların fotoğraflarına bakarak harcadın zaten Cem) Sağolsun diğer arkadaşlar fazlasıyla yardımcı oldu ve size oldukça fazla bilgi letiyoruz bu ay. Ve unutmadan Bunların çoğunu ilk duyanlardansınız. Çünkü yurt dışındaki dergiler gene de ayın 15'inde çıkıyor ve çok önceden hazırlanıyor. Bu yüzden Amerika'da ve Avrupalı pek çok oyuncu sizden okuduğunuz 1.5 ay kadar beklemek zorunda. Ve Leve, okurken pek çok oyundan ilk haberdar olanlar olacak. Bizim için bundan daha büyük bir gurur olmaz.

Oyunlar Oyunlar Oyunlar....

E3'de bir çok sürpriz vardı. Pek çoğu katılımcılara gösterilmedi ve sadece kapalı kapılar ardında başına açıldı. Bunların içinde Homeworld'u yapan Relic'in yeni projesi Sigma, Lucas'ın yeni bombası olan Escape from Monkey Island ve EA'nın yeni göz bebeği Ali ce ben en çok heyecanlandıranlarıdır. Hepsini anlatacağız, yavaş yavaş. Ama isterseniz önce size E3'de küçük bir tur attıralım.

E3 dört saondan oluşuyordu ancak bunlardan sadece ikisi bizim için öneme sahipti. Bu iki saondan ilkinde Sony, Nintendo ve Sega dev standları kurmuşlardı. Bu üç konsol üreticisinin yeni projelerini Playstat on köşesinde bulabileceksiniz. Bu üç dev aynı salonda paylaşma taahhüdünde olsa ve kenara köseye sıkışsa da Bungie ve 3DO oldukça ilgi gördü. Ne yazık ki Bungie halen süren ilk projesi Oni ve Halo'nun sadece videolarını getirmişti. Ancak 3DO'nun standında Legends of M&M ve Warriors of M&M oynamaya şansımız oldu. Özellikle Legends çok iyi gözüküyor ve 3DO serinin son birkaç oyununda yaptığı natalları düze tecek gibi.

Electronic Arts

E3'ün asıl büyük ve şenlikli guiney salonunda ise hemen hemen tüm firmalar bir aradaydı. Girengirmez karşınıza çıkan Electronic Arts standında Command & Conquer sensinin kıyını Renegade ve C&C 2, hemen arkasında yeni Sims oyunları Luv'n Large ve SimsVile. Peter Moynieux'un heyecanla beklediğimiz oyunu Back & White; ilk online NFS olan MotorCity ve EA'nın yeni gözdesi Jind ying tam anlamıyla bir ziyafetti ve oyunların tümü oynatabilirdi. Ayrıca başta Quake 3 motorunu kullanan ilk oyunlardan Alice gösterildi.

Microsoft

Electronic Arts'in hemen arkasındaki Microsoft E3'ün en yeni standlarından birine sahipti. Xbox ve yeni oyun kontrol cihazla



rinin yarı stantenden fazla yeni oyunla Microsoft tam anlamıyla bir soy yapıtı. Bu sayı tam 10 sayfa Microsoft'un bu yeni oyunlarına değindikçe en önemli oyun dünyasındaki büyük eserimizle raporda yapma fırsatı bulduk. Bu oyunların birinde home world'un yapımı ile ilgili yeni oyunu Simga'd

Infogrames



Fuz'un büyük starına sahip olan Infogrames dört bir yan Anne in the Dark ile doldurmuş.

Resident Evil'a o kadar benzer yeni Alone in the Dark fuz'un yitirdiğinden biriydi. Karanlık ve korkutucu bir ortamda geçen oyun naimiz güzel grafiklere sahipti.

Eidos

Ana ligin en çok yagınastı, star d Eidos oldu. Yeni Lara

Troft Lucy Cerksun'a o kadar gerisi artı yitirir. Eidos'un stan 1 Lara ile uğraşırken yarı sindaki yiz erce insanla +Tugbok Olex Cem dolup taşı. Benim sınıs yorumumu sorarsanız Lucy bulgune kadar k tüm Lara larında en güzel. Editorumuz Lara Crofta 0 cm kadar yakas p d x kumustur Com. Ancak Lara'nı ardında bir birinden sağları oyunla oynanabilir bölüm eniye bizi bir yordu. Com mandos 2, Anich renox Deus Ex'im Going in Hirmen ve Star opat. Tümünü oynama sansi bulmak çok iyid

Fox Interactive

O kadar keyifli olan stander dan bir Fox Interactive inkiydi. Fox yeni oyunu Panet of the Apes'in o kadar iyi hazırlanmış. Oyunun konusunu aldığı Maymunlar Cehennemi filminden fırlanmış karakter inanılmaz güzel tikeydi. Fox'un diğer bir yeni oyunu Buffy The Vampire Slayer için hazırladığı standdaki uç

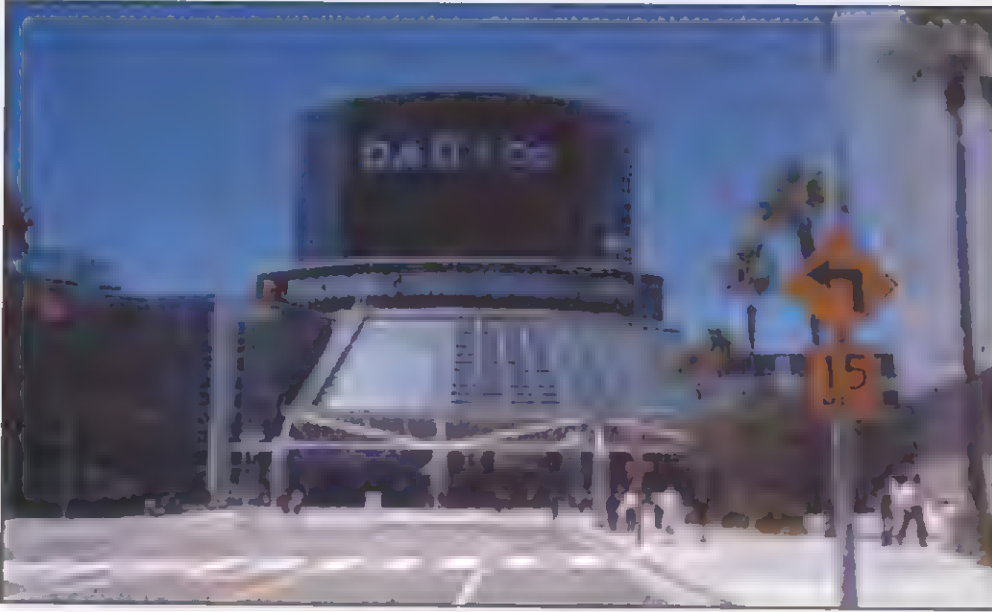
vampir ad kcas korkutucu gerçeklikteydi ve pek az cesur insan bu ucıyla esni kırmey göze alırd

Hasbro

Fox'un hemen arkasındaki Hasbro standında bizi kuskusuz E3 teki FPS lenin en iyisi olan X-Com. Al önce bekliyorduk. Ortalıkta do anan X-COM yaratıcıları pek de başar değirdi ancak oyunun kendisi herkesi hayran bıraktı. Hasbro'nun yapay zeka konusundaki yaptıkları inanılmaz bir başarı ve X-COM'a sınırdan yeni Half-Life olarak bakabiliriz.

Havas

Hasbro'nun yanında ise Havas'ın standı vardı. Yani Sierra ve Blizzard, Team Fortress 2 ve E3'e getiremeyen Sierra'nın standı biraz sonuktu. Grafik ve Control ve Half-Life modları durumu kurtarmaya pek de yetmiyordu. Ancak Blizzard'ın standında Diablo II ve Warcraft III için uzun bir sıra oluş



muştı. Fuar boyunca en uzun vakit bu ilk oyunda harcadım desem yalan olmaz. Diablo II'ni kâğıda bu güne dek o kadar çok konuştuk ki oyunu oynarken zaten yitirdi oynuyordum gibi hissetmiştim. Ancak Warcraft II'ni kesinlikle ben bulurdum. Açıkçası ben oyunun bu kadar iyi olacağını tahmin etmiyordum. Halen yapım aşamasında olduğunu düşününce çıktığında eve kapanıp günlerce çıkmamak için çok iyi bir sebep olacağı kesin.

Red Storm

Havas'ın ardından Red Storm hayırlı kırılgı yaratan başka bir stand oldu. 3-4 yeni oyunu olmasına rağmen bunların hiç biri Rainbow Six kalitesinde bir başarı yaratmadı. Zenimax'ın 3D versiyonu ve yeni bir aksiyon adventure olan Freedom çok çekici gelmedi. Clancy'nin yeni manifi olan Covert Ops Essentials ise beraberinde gelen R6 ek level anında oynanabilir değildi ve daha çok özel timlere dair bir doküman tasviriyi çağırmas.

Activision

Bu yılın parak standlarından birine sahip olan Activision ise yeni bir Return to Castle Wolfenstein için küçük çağrı bir kare inşa etmişti. Yeni Wolfenstein Quake 3 motoru kullanıyor ve oldukça eğlenceli görünüyor. Ancak id Software fanları pek sevinmesinler. Çünkü oyun üzerinde Gray Matter isiminde yeni bir geliştirici çalış-

ıyor ve id'nin klasik kadından ol-dukça uzaklaşıyor. id'den diğer RTS oyunu Dark Reign 2 btime oldukça yakışmış gibi görünüyordu ve RTS konusunda gelecek senenin en yakıştıkları bir oldu. Ayrıca Civilization: Call to Power II'lik oyunun hatırlarının duze timmiş versiyonundan fazla bir şey vaat etmiyordu. Bu sefer de na'ly bir arayüz oluşturup oynanışta geliştirilmişti. Ama oyunun gerçeğe kalan öğeleri ayne duruyordu. Vampire Masquerade'de btime yakışan oyunlardı. Oyuncular fazla beklettiğinden çok fazla ilgı çarmedi ancak oldukça iydi.

Lucas Arts

Oyun dünyasının iki büyük firması Lucas Arts ve Interplay pek halk önüne çıkmadılar ve oyunlarını kapalı kapılar arkasında bıraktılar. Lucas'ın sürprizi elbette Escape From Monkey Island'dı. Bu meşhur adventure serisinin dördüncüsü olan oyun tamamen 3D ve Grim Fandango'nun motorunu kullanıyor. Bu durum oyunun serinin önceki oyunlarından oldukça farklı olmasına yol açmış ancak yine de oldukça sevimli ve güzel görünüyor. StarWars serisinden çıkan yarım düzine yeni oyun arasında ise sadece Obi Wan'dı katı değerd.

Interplay

Interplay ise sadece başının girebileceği özel bir odada Las yapitılmaya aday bir doku-

durs Gate 2 ve IceWind Dale ilk bakışta ilk oyuna oldukça benziyor. Ancak oynanış, hikaye ve yeni büyüler konusunda çok fazla gelişme var. Black Isle'in asıl bombası Never Winter Nights ise kesinlikle fuardaki en iyi RPG'ydı. Never Winter Nights'da hem 3D grafikler çok iyi hem de oyuna DM katlabilesiniz. Bilgisayar RPG'leri gerçek FRP'lere bir adım daha yaklaştı. Ayrıca MDK2 ve Shogun'un yeni oyunu Sacrifice'de oynama şans buldum.

Evet bu ay bu gırışın ardından Microsoft'un yeni oyunları siz bekliyor. Gelecek ay Hasbro, Lucas Arts, Activision, Interplay, Red Storm, Blizzard, Sierra, Bungie ve Infogrames'in oyunlarına daha derin bakacağız. Kısacası gelecek ay siz tam bir ziyafet bekliyorsunuz. Bir sonraki ay ise Electronic Arts ve Eidos'un oyunlarını çok özel raporlarla sunmayı planlıyoruz. Tabii bir değişiklik olamazsa.

Tugbek Ölek



FREELANCER

Microsoft oyunlarındaki in-celerken karşılaştığımız en heyecan verici oyunlar listesinde, Freelancer'ın üst sıralarda yer aldığını itiraf etmeliyim. Chris Roberts'isini biliyoruz. İlk Wing Commander oyunundan beri takip ettiğimiz de itiraf etmeliyim. Onun ve EA çatısı altında geliştirdiği 71'inci oyuncu Wing Commander ve tu revlerin oyun dünyasına sunmuş olan Uzay simülasyonlarının lya da interaktif Uzay şöofemuplarının Sid Meier'den önceceğimiz Chris Roberts'ın genişsen teknoloji sayesinde artık çok eskimis görünen Wing Commander versiyonundan gelmesin. Unutmamak lazım ki o urdu. Ama açıkçası, bunu Microsoft çatısı altında yapacağını lya önce inanılmazdı.

Starlancer'ı ve Wing Commander'de yaptıklarının daha gelişmiş grafiklere tokturmuş, ortaya kartan ve aslında, arkadan gelen yeni jenerasyonun da bu samedan habersiz kalmamasın sağlayıcı Chris Roberts'ın öiberte Wing Commander versiyon

Elite'ı o arak niteleyebieceğimiz Privater' da unu tabileceğini düşünemezdi. İste Wing Commander'ın Starlancer o arak yeniden spawn olduğu şükünlerde Chris oyu'n dünyasına Privater'ın da Freelancer o arak spawn olacağını duyurdu. Wing Commander çok büyük bir kitlenin beğenisini kazandıysa da, türünün öszenmişlerinin uzak durduğuna şenit omusumdur. Ancak kisse

o arak garant edebileceğimiz bir konu varsa, Freelancer'ı oynayacak herkesin bilgisayarının başına çakılacak olduğunu üniversiteli yıllarında onarca sınavının katıldığı Privater'ın benzeri olacak Freelancer'ın da pek çok öğrencinin na



yetini kaydıracağını tahmin edebiliriz.

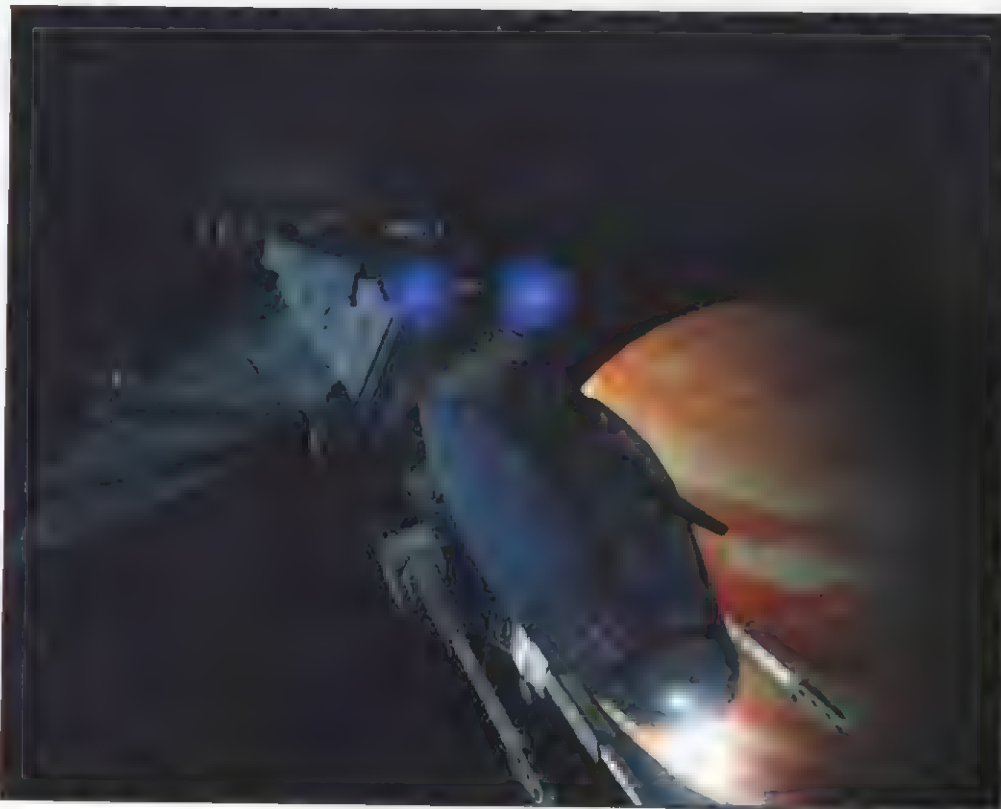
İki fazla uzattığının farkında yım ama, esu bir dost'a karşı asmış olmanın sevinçyle dokunacağım. Freelancer, 30. yüzyılda gelecek ve uzay savaşı ile hafif strateji ve RPG/adventure öğelerini birleştirecek bir oyun olacak.

İmaj Herşeydir.

Freelancer'da oyunu en fazla etkileyecek faktör imajınız olacaktır. Uzayda doğayken masum gemilere saldırırsanız, kaçaklık yapar, kırıntı şerefinizdir. Adınız kısa sürede cakarık ve oyunun bir adventure nazasında rolleyen senaryosunda karşılaştığınız insanlara diyaloglarınız, ilişkileriniz bu imajınızdan çok büyük oranda etkilenecek. Örneğin, uzay boşluğunda korsanlık aştığı atmeyi seçtiğinizde, size yardım etmek isteyecek bir ordu subayının sempatisini kazanamayacaksınız ve onun sunduğu olanaklardan mahrum kalacaksınız ama iyi yolda bulamayacağınız başka dostar edinebileceksiniz.

Oyunun diğer can alıcı noktası ticaret ve gemi kollektasyonu. Oyun boyunca, evrenin bir ucundan diğerine boşuna boşuna dolaşmayacaksınız. Uğradığınız stasyonlarda mal alıverişini yaparak bir karıda sağlayabileceksiniz ki bu kazandığınız parayı da mezara götürmeyeceğiniz e better. Gittikçe daha tehnik bir hale gelmeye başlayan evrende seğı kalabilmek için gemi nize yeni donanımlar satın alacak, daha gemileriniz değıştirebileceksiniz.

E better, Chris Roberts'ın oyunla





ında adet olduğu üzere, oyunun grafik motorunun oyunu dönemin en güzel gördüğünü, oyunları arasında seçilmesinin de emin olduğunu Sze söylüyor. Yasin Z Wing Commander'lar, Privateer'lar, Strike Commander'lar hatırlanmaya yetmiyorsa veya bu oyunları zamanında kaçırdıysanız, şimdi güvenin. Bu ki adam, Chris Roberts.

ve Erin Roberts, bu kitabı yazan Oyuncular da sınırdışı kadar in p. oynattırdı kendilerinin

Ami e better bulucag z bir sey
Evet, eger wing common
derleri Private leli oynadysen z
daha once, cancer sens de size
biraz 'ayni film'm s g.b. qe etir
Ve e better Starancer de Fre
cancer oynulanindaki ozgucluk
lerin cok kis jli o masindan yakl

niabilmek. Ancak, yirmiyıla yaklaşan oyun deneyimlerinden hiçbir şey öğrenmediysen bile şu kadarını öğrenelim, aslında tıpkı filmlerde olduğu gibi oyunlarda da, önceden belirlenmiş parçanın bir konuyu varsa, oyunun geçişim oldukça güzel ve eğlenceli olabilir. Yine de Freud'un belki kuralları içinde oyuncuya sonsuz oynama şans



veriyor ve senar
yayı bürsen z b
le oynamaya de
vami edebiliyorsa
n iz Hatta senar
yodan sık d n z
m . oyunun her
anında, o aylar
can kıpup evre
n n derin klerinde
kend nize t c aret
ve sevasla dolu
yen bir oyun k
rabiliyorsunuz
Freelancer E 3 de
en çok ilg n z ç
ken oyunlar an
b n oldu Oynan
b r bir demosu
neniz o mayen
oyun hakk ında
çok yak ında b lg
bombardiman
başlayacağın tan
m n ediyor . 2 4
k pte ka m



CHRIS ROBERTS

TUBING FROM THE TUBING
 TO THE TUBING TUBING
 ON THE TUBING TUBING
 TUBING TUBING TUBING
 TUBING TUBING TUBING
 TUBING TUBING TUBING
 TUBING TUBING TUBING

ÖZET: Bu çalışmada, Türkiye'de bulunan bütün oyunun piyasasına girmeye başlamasıyla oluşan teknolojik gelişmeler, teknolojik gelişmelerde bulunulması, oyun oynamanın bu gelişmelerde göre hazırlanıyor ve sonuç olarak teknolojinin ilerlemesinde ol-
duğumuz kontrol ediyoruz. Zaten frekansları ve sanal bir ortamla başladığımız "Hüyük" bilgisayar bu oyunu oynatmamız için belirli bir süre sonra bir or-
dan öğrenen bilgisayar teknolojisi ile bir oyun çok rahat yapıyor. Oyun piyasaya çıktığında oyun
cümlesi bir çok oyun geliştirici ve
bu oyunun piyasaya çıktığında

İşbirlikçi yönetim anlayışını
kullanarak, bir çok proje için
birlikte çalıştınız. İki proje birden
jüriye sunulmuş, örneğin ilk önce
çevre sorunları üzerine fikirler,

[illegible]

100% Satisfaction Guarantee
30-DAY MONEY BACK

Chris: Oğluma M. Aslında bu
Dünya'ya Anne olarak geldiğini
görmek istiyordum. Bu dünya
yeni. Microsoft | 400 |
İnsanlar ve teknoloji çok hızlı
geliyor. Her şey çok değişti. Bu
miz bir anlam taşıyor. Bu an
İnsan olarak M. dedi

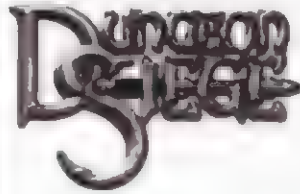
TUPAC SU KATIPUKU EN
INCA

ONE: FIFTY-ONE

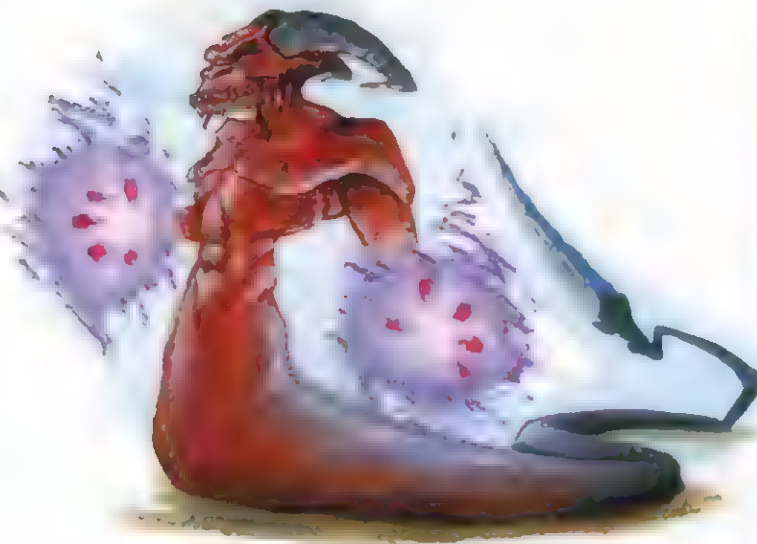
DUNGEON SIEGE

Gerçek bir bilgisayar oyuncusu olup da en az bir kere de olsa realtime oynamamış bir ne rast ayamazsınız.. Aynı şekilde, hayalet gücü olup da FRP oynamamış kimse de yoktur. Göz zevki olanlar ise, 3D grafikler severler. Ve sonuçta bunların hepsi bir oyun da birleşirse ne olur? Tabii ki Microsoft'un iddialı en son oyunlarından biri, yani Dungeon Siege olur. Dungeon Siege'de tamamen 3D bir dünyada, fantastik öğelerle dolu real time bir action oynuyoruz.

Microsoft oyununun dünyasını bu sefer tek parça yapmış ve böylece oyundaki en yüksek dağdan en alçak vadiye kadar hiç bir yüklem ekranı olmadan geçebiliyor sunuz. Tamamen fantastik öğelerle süslenmiş olan bu dünyada, yönettiğiniz karakter sayısı başlangıçta bir tane ama, zamanla isterseniz 10 kişiye kadar büyük bir takım bile kurabilirsiniz. Mesele büyü o ayırda asıp gideyim diyorsanız, etrafta bulduğunuz tüm büyücüleri takımınıza katarak minik bir büyücü ordusu kurmanız mümkün. FRP'lerden alışık olduğumuz bu ayrıntılar ne yazık ki, puzzle'larda



bu kadar tat vermiyor, çünkü Microsoft kastıran bir oyun yapılmaktansa, daha çok savaş ağırlıklı, pek fazla düşünmeyen hızlı ve hareketli bir oyun yapmayı yeğlemiş. Oyunun kontrolü ve öğrenmesi çok basit. Kısa bir sü-



re zarfında oyuna tamamen adapte edebilirsiniz. Zaten emniyetli oyun boyunca karakter gelişimi dahil çok fazla karar vermek zorunda kalmayacaksınız. Gerekli olan yetenekleri karakteri-

niz oyun ilerledikçe otomatikman kazanacaksınız. Ama öte yandan karakterinizi yaratırken istediğiniz gibi özgeleceksiniz. Hatta yeni büyüler ve yeni mekanlar bile dizayn edip internet'ten tüm insanlıkla paylaşabileceksiniz. Bu arada oyunu tabii ki Gaming Zone'dan multiplayer oynayabileceğiniz gibi 10 kişilik bir network ağı da kurmanız mümkün. Bunların içinde "capture the castle" tarzında az buçuk strateji ihtiyacı duycagınız oyun türleri de olacak. Oyunun genel olarak üzeri-

de epey uğrasıldığını tahmin edersiniz. Bunun başında oyunun grafik yapısı da geliyor. Oyunun mekanının izometrik yapısının yanı sıra her türlü zenginleştirilmiş efektlerle de gerçek bir 3D-çevre imajı vermiş.

Dungeon Siege her ne kadar FRP öğeleriyle baştan sona bezenmiş olsa da, ne gerçek bir FRP olacak kadar ayrıntılı ve düşünce gerektiren bir oyun, ne de bir realtime stratejiye olan şenlik kur asker üret mantığında. Daha çok ikisinin uygun miktarlarda karışımı ve Microsoft kalitesinde kevrulmuş haline benziyor diyebiliriz. Ama hemen öyle neveslenmeyin, çünkü oyunun gelmesine şöyle en az bir yıl falan var. Bir çok türü içinde barındıran bu hareketli ve zevkli oyunu gözümüz yol arda sabırsızlıkla bekliyoruz.



CHRIS TAYLOR



MECH WARRIOR 4

Microsoft'un oyun dünyasındaki en büyük atılımından biri de (hayır Windows 95'den bahsetmiyoruz, oyun tasarımı ve yapımı açısından en büyük atımlarından biri) Battle Tech dünyası ile ilgili lisansları alması olmuştur herhalde. 16 yıldır oyun severlerin büyük beğeniyle oynadığı 40 metre boyunda, 80 ton ağırlığında ve saatte 90 kilometre yapabilen dev savaş robotlarının çıktığı bir dünyayı konu alan evrende, bildiğimiz gibi Commodore 64'deki ilk RPG/strateji türü Battle Tech'den sonra, günümüze geçen Mech Warrior hatta Mech Commander oyunları yayınlanmıştı

Demek 16 yıl?

Benzer konulu bir oyun evreni olan Metal Tech'de geçen Earth Siege serisi oyunlara nazaran her zaman daha popüler ve daha oynanışlı olan Mech Warrior serisi Microsoft'un da dikkatinden kaçmamış olacak ki, artık yeni Mech Warrior oyunlarını Microsoft kutularının içinde satın alacağız. Bu gelişme hem dünya oyuncularını hem de Türk oyuncularını iki sebeple yakından ilgilendirebilir. İki, bundan sonra Battle Tech dünyasında geçen bir oyunla uğraşırken daha az mavi ekranla karşılaşacağız çünkü herhalde Microsoft kendi oyunu ile kendi işletim sistemi arasında en sağlam uyumluluk ayarlamasını kurabilecektir. İkincisi ise eskiden ülkemiz

de dağıtıcısı olmayan için kopyaları satılan Mech Warrior serisi oyunları artık orijinal Microsoft kutuları ile satın alabileceğiz ve eğer oyun da bir sorunla karşılaşırsanız çalacağınız kapı hiçbir sorumluluk kabul etmeyen kopya oyun satıcısı değil, ürününün sorumluğunu taşımak zorunda olan Microsoft olacaktır. Do ayısı ile Türk oyuncularını güzel günlerin beklediğini söyleyebiliriz. Hatta, burada bahsetmekte fayda var, Microsoft oyunun yapımcılığını üstlendiği için ilk defa bir yapımcı firmanın ülkemizde sağlam bir şubasının açıldığını da söyleyebiliriz. Neden olmasın, birkaç yıl içinde Microsoft oyun yazılım ekibi için Türkiye'deki yaratıcı arkadaşlar görev başına çağırabilir. Bu detaylı konuşulması gereken konulara başka bir yazıda değinmek üzere sunuvenip, Mech Warrior'a geçerek, aksiyon, strateji ve simülasyonun bir oyunda bu kadar uyumlu bir şekilde birleştiğini bizlerde yaşadığımızı itiraf etmemiz gerekir.

Oyunun çekiciliğinin büyük kısmının konusundan kaynaklanacağını düşünüyoruz. Oyunda özgürlük için savaşan bir klan'ın son üyelerinin babalarının intikamını almak ve özgürlüklerini kazanmak için gezegenlerini düşmanlardan temizleme çabası konuları alınıyor ki bu haliyle bile, başbашının ocunu almak için bütün bir gezegeni Savaş robotu ile do-



laşan genç bir pilotun hikayesinin anlatıldığı ilk Battle Mech oyunu-na çok benziyor konu

Oyunun grafik bakımından çok gelişmiş olacağı şüphesiz yer vermediği gibi, Battle Tech evreni hayranları sonunda evrenin klasikleşmiş 21 Mech'in dışında 7 yeni Mech modeli ile de karşılaşabilecekler. Sırf Battle Tech evrenindeki yeni Mech'leri test etmek için bile bu oyunun oynamaya değer olacağını düşünüyoruz. Mech'lerinizi caddelerde yürüyüp, otomobiller ve insanlar ezdiklerinde, ne kadar dev robotlara hükmettiğinizi daha rahata anlayacaksınız.

Ama elbette oyun, görev al, görev bitir, görev al, görev bitir şeklinde bir tempoya ilerlemeyecek. Ya da şöyle söylemek lazım, aslında öyle ilerleyecek ama oyun içinde yer eşitlenmiş ve deo arla, ha-

net, asker kahramanlığı ve daha bir çok öğeyi oyunun konusunu içinde bulabileceğiniz, seyrederek öğreneceksiniz. Bunun a da kama yacak çok detayı ama çok kullanışlı taktik kontrol yetkileriniz olacak. Hangi Merc'lerle, hangi donanımlarla, hangi pilotlara, nerede savaşacağınızı karar vereceksiniz. Savaş anında, kanat pilotlarının zihni becerdiğiniz taktiklere göre yönlendirip, daha etkin olmalarını sağlayacaksınız ama siz onları yönlendirmesiniz de adam arınız kendilerini başlarına düşmanla başa çıkacak zekaya sahip olacaklar. Bekliyoruz.



Mech Commander 2

Battle Tech evreninde geçen tek oyunu Mech Warrior olmayacak Microsoft'un Aslında Mech Warrior ile bir bütün teşkil eden Mech Commander'ı da menüsüne dahil etmeseydi herkes Microsoft'u ayıplayabırdı.

Mech Commander oyununu daha önce oynayanlar, oyunun, Mech Warrior oyununda "surdüğümü" Battle Mech'leri "yönetmek"i konu aldığını bilirler. Mech Warrior'da bir savaş robotunun (ki aslında robot değil de, Zırhlı Savaş Makineleri diye imzalanırlar). Pilotunu, Mech Commander'da ise o pilotları uzaydaki indirme gemisinden yöneten komutanı oynuyorsunuz. Oyun ekranı tam bir RTS'de olduğu gibi,



izometrik ve ilk oyundaki 2 boyutlu grafiklerin aksine bu kez 3D grafikler eşliğinde potansiyelinizi yönlendireceksiniz.

Mech Commander oyunu, bir us kurup, minalar çıkartıp, Battle Tech'ler üretilip düşman üzerine surebileceğiniz tıptaki bir RTS değil, çok şükür ki... Oyunda, özleminize size tanıdık haklar çerçevesinde belli Mech'leri kullanıp mevcut pilotlar ve ekipmanlar arasından seçimler yaparak

mümkün olan en iyi ekibi kurmaya ve ekibinizle görevleri başarmaya çalışıyorsunuz. Ezbette, düşmana hasar verdikçe, görev basardıkça, savaş alanında kalan kalıntıları topluyor ve yeni Mech'lere sahip olabiliyorsunuz. Aynı zamanda rutbeniz arttıkça uslerinizin izin verdiği Mech'lerin sayısı ve güçleri de artıyor. Doları oyun sadece "Alah ne verirdiyse" gibi taktiklerin kullanıldığı bir oyun değil, Savaş ekonomisinin sonuna kadar gözetildiği bir oyun haline alıyor. Anlaşıldığı üzere, savaşlar askerler değil, ekonomiler kazanıyor. (Askerdeki arkadaşlar alınmasın!).

Mech Commander 2, yeni 3D grafikleri ile ilk oyunun hayranları tarafından hasretle bekleniyor.



Bruce Shelly

Loose Canon

Loose Canon hakkında söyleyecek fazla şey yok aslında. Size konuyu anlatsak ne ile karşı karşıya olduğunuzu anlayacaksınız. 2016 yılında, güvenlik güçlerinin yetersiz kaldığı, suç dolu bir Amenkade yaşayan Ashe isimli bir kafa avcısı canlandırdığınız oyunda, polis teşkilatından parça başı iş alıp, aldığınız işin peşinde koşarken bazen otomobil takiplerine gireceksiniz bazen de yaya olarak suçluları takip etmek ve dövmek zorunda kalacaksınız. Oyunda 15 farklı araç kullanabi-



leceksiniz ama daha ilginç bu araçları istediğiniz gibi modifiye edebileceksiniz. Tamamen canlı şehirlerde, akan trafiğin, sivillerin,

daima yardıma hazır ve zaten devamlı çalışır halde olan polislerin arasında tam anlamıyla bir aksiyon filmi ni yaşayacaksınız... Gibi görünüyor, buradan bakınca... Elbette, oyun elimize geçtiğinde daha sağlıklı değerlendirmesi yapılacaktır. Umanız, kontrolleri zor olmayan, anlaşılmas, öğrenilmes zor

bir oyun çıkartmazlar ortaya. Çünkü türer arası oyunlarda işin çine bir de 3D girdi mi, pek çok oyunun battığını görüyoruz.

Age Of Empires II: The Conquerors

En beğenilen oyunlar arasında ilk sıralarda yer alan Age of Empires II için yeni bir genişleme paketinin geleceğini haber vermeden Microsoft oyunları hakkındaki bir yazı bitirmek düşünülemezdi her halde. Conqueror'da, AoE I'deki kampanyanın hem bitmesinden şikayetçi arkadaşlar için oldukça detaylı yeni kampanyalar ve yeni binalar



lerle binalar olacak. Hatta biliyoruz ki siz uçacak ama oyuna yeni katılacak birlikler, 25 yeni tek-

noloji, binalar, üniteler bir yana, Hunları seçtiğinizde "Tarkan" isimli bir ünitede üretebileceksiniz. Düşünebiliyor musunuz, "Atıl Kurt" diye bağıran elli Tarkan yapmışsınız ve salmışsınız çayra... Kim durabilir karşılarında. O gün Akıncılar, akınlarda çocuklar gibi şendiler. Merakla bekliyoruz. Bu arada

Bruce Shelly ile yaptığımız röportajla son verelim yazımıza.

ki oyunculara selamlar.

CONQUEST

Cok uzun zamandır piyasaya adam gibi bir real time strateji game mişti. hele uzayda geçen bir RTS Starcraft'tan bu yana görülmesi bir şey değildi. En nihayetinde Microsoft'taki insanlıklar yeterince Starcraft'ın sa tanadı, biz ner konuda en iyiyiz? superiz, yaşasın Microsoft, yaşasın Bill! şeklinde nara lar atarak büyük ve bir o kadar da iddialı bir 3D RTS kazanın netrafında dönmeye başladılar. Ve

en nihayetinde ortaya 16 yıldız sistemli uçuruk, gezmelili doluşmalı entes bir RTS çıkardılar.

Conquest'te oyuncular birbirleri arasında ko ayca geçiş yapıp birini 16 değişik sistem arasında dolaşip keşfe çıkacaklar. Tabii bu arada, savaşlar da olacaktır ve tüm savaşlarda orduyu 3D bir ortamda yönetiyor olacaksınız. Her geminin birer bir gücü olacak ve savaşlarda bu gücünü düşmesiyle beraber geminizin savaş yeteneği de azalacak ve tekrar doldurmayı ihtiyaç duyulacak. Savaşacağınız mekanlar ise çok çeşitli olacak (nebu a ar, kuyruklu yıldız ar, kara delikler vs.) ve her birinin üzerine de farklı bir strateji uygulayabileceksiniz. Şimdi buraya kadar her şey güzel de, neden acaba Microsoft'un bu özel konusuna da Blizzard'a büyük bir benzerlik yaşamış. Oyunda toplam uçuruk seçebiliyorsunuz. İnsan gibi olan



Terranlar böcek gibi bir yapıda olanlar. Mantarlar ve ileri teknoloji ve enerji uzman. Solarianlar Hepsinin kendine has birik ve teknolojiler olduğunu söylemeye gerek yok normalde. Ayrıca internette MS Zone'da da çeşitli turnuvalar ve bir ranking sistemi

olacak kesin.

Sonuç itibarıyla Conquest sıradan bir RTS'nin verdiği kadar çok daha fazla bir zevk ve eğlence verebilir ve çok uzun olabilir. Bu senenin sonunda uzayın koruncu boş uçuşu hepimizin evine konuk olacak.



CRIMSON SKY

Uçuş simülasyonları her zaman bir çok bilgisayar oyuncusu için bir kabus olmuştur. Kafa karıştırıcı rakamlar, 10-15 tuşlu kullanim zorunlu uçuş ve en sonunda da sıkıcı ve pek hareketli olmayan bir uçuş denemesi. Gerçi zamanla epey evrim geçiren simülasyonlar da oldu ama hala hep bir kasıtlı hava içindeler. İşte Microsoft'un bu son simülasyonu o ayın çehresini biraz değiştirecek gibi. Oyun kolay ve eğlenceli bir yapıyla gerçek bir simülasyon havası yakalamaya çalışıyor. Konusu ise 1937 yılında geçiyor ama, paralel bir evrende. Amerika büyük savaş sonrasında kuzey, güney, doğu ve batı olmak üzere dörde ayrılar ve her ordu savaş yüzünden yok olan karayollarının yerini alan ve her bakımdan tek ulaşım aracı olan hava piyasasını ele geçirmeye çalışır. Seçebileceğiniz 12 egzotik uçakla birlikte (ki çoğu tamamen fantezi uçaklar) 24'ten fazla görev boyunca hızlı bir tempoda

uçacaksınız. Bu görevler sırasında diğer bir çok simülasyondaki gibi tek göreviniz "uç ve öldür" olmayacak. Kimi zaman tek amacınız parasütle atlamak olacaktır. Kimi zaman çok gizli bir savaş uçağını kaamak zorunda kalacaksınız. Burada oyuna yaşlılarda artık her oyunda beermeye başladığı üzere) ha-

fif bir adventure havası katıyor.

Oyun boyunca her görevin birinci ve ikinci hedefleri olacak ve yaptığınız her hareket bitirdiğiniz tüm görevler, diğer statistiklerinizi özenli bir şekilde tutulacak ki bu aslında her prototip istediği bir şeydir. Ayrıca Microsoft her zamanki gibi oyunun mult player

kesmine de ağırlık vermiş. MS Zone'da da oynanabilen bu hızlı ve eğlenceli simülasyonun birkaç ay içinde piyasada olması gerekiyor. Aslında hiç simülasyon oynamamış insanları bile coşturacak kadar ilginç gözüküyor, denemekte bir fayda var derim.



METAL GEAR SOLID

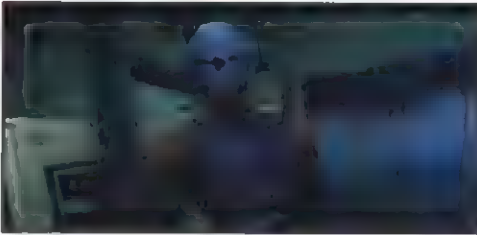
Uzun zamandır böyle bir oyun bekliyorduk, en nihayet Microsoft duvarlarımızı duydu. Hafif karanlık, biraz puslu, ama tehlikeli ve acımasız. Tamam, kabul Hollywood filmlerinin yüzde 80'i böyle başlar ama, bu yine de özel bir tımi yönetip büyük bir gizlilikle nükleer bir silah merkezinin ele geçirmiş teronistleri durdurmayı sağladığımız enfes bir oyun oynamamızı engellemez. Teronistlerin bize verdiği sadece 24 saat vardır, bız bu sırada, bir casus edasıyla ussu basmalı ve rehinelere kurtarmalıyız. 300'den fazla boymu boyunca kosturacağımız oyunda sniper tüfeginden rocket launcher'a kadar

30'dan fazla teknolojik silah var (biliyorum biraz klasik oldu ama, günümüz koşullarında vahset bu kadar orta mal olmusken farklı bir silah yaratmak mümkün olmuyor, bız da farklı oyunlarda her birini tekrardan kullanmak zorunda kalıyoruz).

Metal Gear Solid, Playstation sahiplerinin bildiği gibi uzun zamandır konsollarda boy gösteriyordu zaten. PC versiyonunda ise oyunu alıp aynen geçirmek yakışık almazdı. Doğal olarak çok daha gelişmiş olarak geliyor karşımıza. Mesela grafik konusunda epey bir ilerleme söz konusu. Karakter texture'ları ve ekran çözünürlüğü daha yüksek. Ayrıca PC

versiyonunda bir FPS gibi ilk kısrının gözünden oynamak da mümkün. Japonya'daki konsol sahipleri de aynı özellikte oyunu oynayabiliyorlardı. Görev sayısı da

daha fazla ki, ayrıca bu görevler arasında bul ve yok et gibi görevlerin yanında, savunma yapma ve cinayet çözme gibi ilginç görevleri de oynayabileceksiniz. Ama emin olun, oyundaki en büyük düşmanlarınızdan Ninja rolünü oynamak da epey eğlenceli olacak. Oyun boyunca gözlemlediğim zehirli sinematik sahne ve ilginç bazı karakterler de oyuna tam bir adventure havası katmış, epey de güzel olmuş, çünkü artık günümüzde sadece onune ge eni değildir huldur doğru mantığıyla yapılmış oyunlar bir yere kadar etkileyici oluyor. Gerçek atmosferi yakalayabilmek için biraz adventure ruhu katmalıydılar oyuna, bu konuya da dikkat etmişler. Ne diyelim, Eylül ayını, oyunun satışına pay aşmak için sabırsızlıkla bekliyoruz.



MIDTOWN MADNESS

Herhalde hepimiz Midtown'cu gırtlığını duyduğumuzdur. Hani uzun süre bir rimizi kovaladığımız, en psikopat sürüşlerimizi yaptığımız manyak zevkli bir oyun. İşte bu çılgınlık aynı hızla devam ediyor. Üstelik yanında büyük değişikliklerle!

Oyunda ki tane yepiye baştan sona yaşayan, kalabalık civililer var. Londra ve San Francisco. Ve bu şehirlerin istediğiniz yerinde istediğiniz turlardan yaratabilirsiniz. Bırakın araçlara ilaveten 9 tane yeni araba sizi bekliyor. Aston Martin Vantage DV-7 ve kırmızı bir itfaiye aracı bunların sadece ikisi.

Oyunda ayrıca San Francisco da bir dublör, ya da Imperial Cabbie Academy'de Londra'da sürücü olabilir ve sürüş yeteneklerinizi geliştirebilirsiniz. Eğer yeterince başarılı olursanız yeni yarışlar ve yeni araçlar açmanız da

mümkün. Genel olarak oyun fiziği bir nosiyeye aykırı ama, çok teker veya "power slide" gibi yarış çeşitleri de vardır. Blitz, Check-Point, Circuit ve Multiplayer'daki Capture the-Flag gibi yarış türleri varlığını koruyacaklar.

Ve son olarak oyunun en zevkli kısmı olan multiplayer olayına ağırlık vermişler ve network ile internet üzerinden maksimum iyi oynayabilmek için oyunu optimize etmişler.

Sonuç itibarıyla MM2 Madness serisinin 6. oyunu olurken (Monster Truck Madness 1&2, Motocross Madness 1&2, Midtown Madness) siz bu sonbahara kadar bu yukarı bir şevkle bekleyecek gibi



SIGMA

Duyduğunuzda kusacağınızı sandığımız bir ifadeyle Sigma bir Real Time Strateji. Ancak elbette türü Real Time Strateji olan her oyunun kötü olması gerekmiyor. Sonuçta burada E3'de kulaktan kulağa "E3'ün oyunu" olarak adlandırılan bir yapımdan bahsediyoruz.



E3'de, yeni oyun yatırımlarını nedenyle en fazla konuşan standartları belirleyen şirket olan Microsoft'un tüm oyunları hakkında yeterince bilgi bulmak, oyunlarını görmek oynamak mümkündür. Ama bir oyun vardı ki, onu sadece çok özelleştirilmiş ve önceden belirlenmiş editörler dışında kimse görmedi. Özel bir odada ve muhtemelen güvenlik önlemleri altında tanıtılan oyunun adı, matematikte topama sembolü olarak bilinen Sigma.

Duyduğunuzda kusacağınızı sandığımız bir ifadeyle Sigma bir Real Time Strateji. Ancak elbette türü Real Time Strateji olan her oyunun kötü olması gerekmiyor. Sonuçta burada E3'de kulaktan kulağa "E3'ün oyunu" olarak adlandırılan bir yapımdan bahsediyoruz.

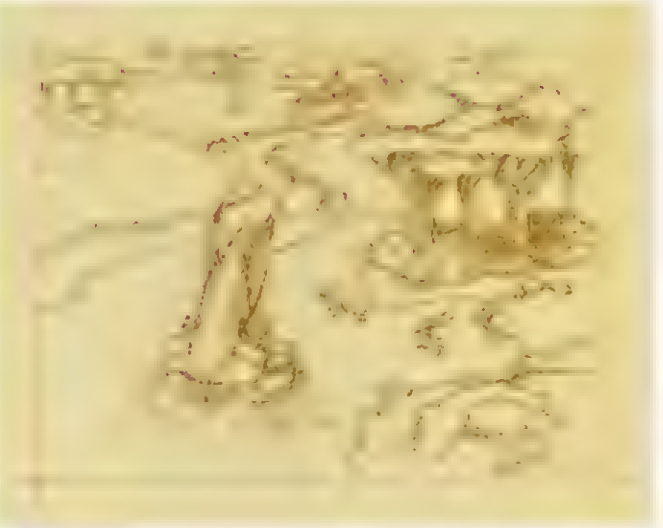
Gercik oyunun ne kadar iyi ne

kadar kötü olduğunu tartışacak bir yazıdan ziyade "Microsoft şöyle bir oyun üzerinde çalışıyor" diye okuyucu, nabenniz oal" şeklindeki bir yazı bu okuduğunuz. Hem daha screenshotlarının bile alınmasına izin verilmeyen, hatta screenshotlar bile olmayan, henüz çok başlangıçta bir çalışma Sigma.

Neyi topluyunuz?

Oyun 1930'lar döneminde Lucy W'ling isimli bir kayıp doktorun peşindeyken, bir kaza sonucu cunda takılan uçaklarda gözlerini açtığı anda, 1930'lar adada aradığı doktor gibi kaybolan bir pilotun hikayesini konu alan oyunda sıkı durun, kendi yaratıklarınızı yaratarak, bir ölüm kahramanına gireceksiniz.

Biraz Dr. Moreau'nun Acısı filmi anımsatan oyunda, 60 farklı



tip ve özellikle de canlı olacak ve bunların etrafında 4 farklı iklim ortamında yaşıyor olacaklar. RTS'ler de görmeye alıştığımız Harvester tipi bir birimle toplaya bildiğiniz canlılar, değişik kombinasyonları yaratık yaratıcısı makinenizin çine atıp dışarı ne çıktığına bakacaksınız. Karışık mı geldi? Hemen örnek verelim. Diyelim ki bir maymunu a bir yılan yaka adını ve ikisini birleştirmeye karar verdiniz. Artık maymun yılan karışımı bir mayan veya yılan gibi bir hayvanınız olacak ki, bu yaratık bekli ağaçtan ağaca zıplayıp hoplayacak ama tek bir sırtta rakibini o durbülele kadar da tehlikeye olabilecek. Oyunda 60 farklı yaratık olduğuna inanırsanız, kombinasyonların ne kadar fazla olduğunu anlarsınız.

İlginci Görünüyor?

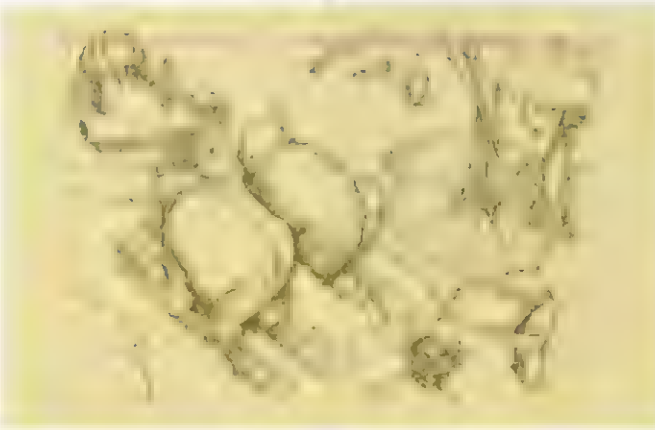
Evet ilginç görünüyor değil mi? Ama sizin sadece bu kadar basit değil. Oyun haritasında 4 farklı iklim var olduğunu söylemişik. Nasıl ki bir deveyi kutuba sürerseniz fazla yaşamazsınız, kutub ayısı da çok sürdüğünüzde aynı sonucu alır. Dolayısıyla yaratacağınız hayvanları, hangi bölgelerde kullanmak istediğiniz hesaplayarak, önceden belirlenmiş bir plan çerçevesinde oynamak zorunda kalacaksınız. Bir Piranha ile bir yarasayı birleştir

diğinizde son derece yırtıcı ve refleksleri çok güçlü bir kuşunuz olacaktır ama gündüz vakti açık havada gelecektir ve etkisi azalacaktır. Ama geceleri avladığı hayvanlarla popülasyonu olumsuz etkileyeceğinden emin olabilirsiniz. Nasıl? Şimdi daha ilginç görünüyor değil mi?

Elbette genel bilimde bu kadar ilerlemişken sizin de sansa bırakacak değilsiniz. Yani uçan oğru maymun ile bir oğru zebra'nın karışımının nasıl bir yaratık çıkartacağını aşağı yukarı etkilediğinizden hanginin hangi oranda yeni yaratığa geçmesi istediğinizi belirleyebilirsiniz. Yani, Simcity'nin şehir bölgeleri ama bu ümlerinde ders olarak okutulmaya başlanmasından sonra sanırım Sigma da Gen Mühendisiği bu ümlerinde ders olarak okutulmaya başlanacak.

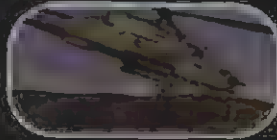
Mümkün olabilir mi?

Homeworld kadar orijinal ve başarılı bir oyuna imza atmış olan Reid söz konusu olunca, yukarıda bahsi geçen özelliklerde bir oyunun hem oynanabilir hem de detaylı hem güzel görünümlü olabileceğine inanabiliyor insan. Sanırım sinema ekranlarından sonra bilgisayar monitörlerinde bir Dr. Moreau efsanesi yaşayacağımız gibi görünüyor.



İNCELEMAYE
BAŞLIYORUZ

Ortaçağ Japonya'sında, derebeylerinin imparator olma yarışı. Kanlı kılıçları ile Samurailar, suikastçi ninjalar. Hepsi emrimizde. Belki de yılan stratejisi.



46 Gunship

Efsanevi Gunship oyununun devamı. Herkes için oynanabilir bir Helikopter simülasyonu.



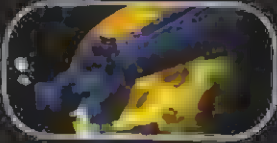
48 Shadow Watch

Uluslararası uzay istasyonu tehlikede ve siz güvenlik ekibinin başısınız. İyi operasyonlar.



50 Star Trek: Armada

Star Trek evreninde geçen bir RTS. Bu kez kaptan Ahlgan ve tayfası Starcraft tadında oradan oraya koşturuyor.



52 Star Lancer

Wing Commander efsanesinin yaratıcısı Chris Roberts, efsaneyi başka bir isimle sürdürüyor. İsim farklı olabilir ama avruntlar bizim gözümüzden kaçmaz Chris.



54 Daikatana

Bekledik, bekledik, bekledik ve sonunda geldi. 5 yıl bekleten, patlayan bir balon hızıyla söndü.



62 Euro 2000

Futbol sevenlerini çılgına çevirecek kadar zevkli ve eğlenceli bir futbol oyunu.



64 Urban Operations

Rogue Spears'a bir görev paketi geldi sonunda. İstanbul sokaklarında, masum halkın arasında terörist avı.



66 Imperium Galactica

Mükemmel uzay stratejisinin ilinci oyunu, beklendiği üzere gelişmiş grafik ve oyun detayıyla karşımızda.



74 Agatha

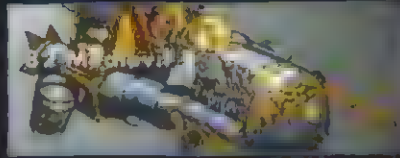
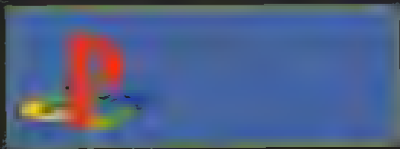
Adventure sevenleri sevindirmek istedik ama üzülen biz olduk. Bir göz atın incelemeye.

35 Theocracy + 50 Ürümüş + 71 Tarihî İmkan-3 LA + 72 Enemy Engaged + 75 Pylag Harrow + 76 Harrow 2: Shredding of Oath + 78 Lamenting

BASLIYORUZ

Bu ay E3 fuarı nedeniyle tempomuz çok yavaş oldu. Oyun dünyasının en önemli show'u olan E3'e gittik ama derginin yayın planına göre çok geç bir tarihte gerçekleşen E3'deki izlenimlerimizi size aktarabilmek için ayın son günlerinde uykusuz geceler geçirdik. Önceki sayfalarda da okuduğunuz üzere, bütün gördüklerimizi bu aya yetiştirmek kismet olmadı. Ama bu ay piyasaya

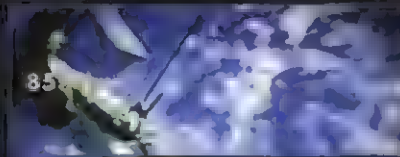
çıkan oyunlara olabildiğince geniş yer ayırmaya çalıştık ve dergide incelemeye değer gördüğümüz oyunları ileriki sayfalarda inceledik. Hatırlatmak istiyoruz ki, seçim yaparken, güzel olmaları kadar, güzel görünüp de yanıltıcı olabilecek oyunlar olmalarını da dikkate alıyoruz. Böylece sizlerin mağazalarda seçim yaparken yanıltmanızı önleyeceğimizi umuyoruz.



Karikatürize karakterleri ile çok komik ve eğlenceli bir adventure.



Golf oyunlarına bir diğeri utandırmak için hazırlanmış eğlenceli bir golf oyunu.



Unutmayın oyunu. Bilgisayarlara gireri bir virus bütün dünyayı tehdit ediyor.



E3'te sadece PC değil, PSX oyunları için de geniş bir inceleme hazırladık.

TOP 10

PC

Age of Empires 2	25
Championship 2000	22
TZAR	16
Euro 2000	9
NBA Live 2000	8
Sims	6
SWAT 3	5
Grand Theft Auto 1	1
Phantom 2000	1
Quake 3	2

Playstation

Fear Effect	27
Gran Turismo 2	23
Resident Evil 3	22
Medal of Honor	18
Medieval 2	15
Rally Cross 2	12
Tarzan	10
Virus	1
Final Fantasy 8	4
Driver	4

HIT

GUNSHIP!

Gerçek dünyadan gerçek silahlar...

Yapım: Hasbro

Dağıtım: Microprose

Tür: Helikopter Simülasyonu

Web: www.microprose.com

- Önhe, öhhööö... Bu ne duman yahu yaniyo muyuz? Alooooo, nooluyor içerde yavrum?

- Geldim baba buyur, ne vardı?

- Eeööö, b.zim masaya oi cacık, bi çoban bi de ufak söylemiştik, nerede kaldı acaba? Dalga mı geçiyosun eşşek sıpası?! Ne lan bu duman, yangın mı çıkardınız içerde?

- Ha o mu? Yok be abi, biz bilinçaltı karakterleri olarak yirmidokuzuncu geleneksel bahar pikniğimizi yapıyoruz da, mangal yaktıydık b kaç tane...Duman da oradan geliyor hal'i y e... Heh...

- NEAAAA?! Salonun ortasında mangal mı yaktınız?! Ahanahahaa, şimdi delirecem!

- E naapalım abi, sen bizi pek bi yerlere götürmüyorsun bu aralar, biz de zaten yolsuz kalmış durumdayız, barı pikniği evde yapalım dedik. Ne var ki bunda?

- Olm ben sizi dövmekten bıktım ama siz dayak yemekten bıkmadınız lan! Ne zaman akıl lı uslu bi iş yaptığın zı göreceğim ben sizin ha?

- Nedir yaw, ne bu gürültü? Bi piknik yapamadık şurda!

- Ahaha, gel gel, taze kesilmiş meşe odunu var elimde, gel bi tadına bak! Adamlara bak, hem evi dumana boğdular, hem de posta koyuyolar. Sizi bana say yla mı verdiler lıgaaaaannnn!

- Anam anam, dağılın beyler, adam fena gel yo!

- Ah sırtım, oy belim, yandım anam...

- Ühühühünü vurma beeee...

- Dağ lın laaaaaannnn! Başlatım baharınıza da yazınıza da!

Senerler önce PC üzerinde Gunship diye bir helikopter simülasyonu vardı beki de uzun zaman boyunca oynatabilecek en ciddi ve iyi oyunlardan bir o arak ka dı. Simdi Microprose'daki amcalar kal k p bu oyunu yer iken yap m s lar, ya da en azından onlar öye o d u g u n u d d l a e d i y o r l a r. Ama bana s u r a s a n z ı s m v e t ü r d i s i n d a pek öyle muhteşem bir ayr

bir oyun çıkaramadılar ve buna ihtiyacları var gibime geliyor. Ama tabii tüm bunlar bu oyunun kötü o d u g u n a n l a m n a g e l m i y o r. A s l n a b a k l r s a h i ç f e n a o l m a m ı s b i r d e n e b i l i r.

Helikopterle düşmenin dayanılmaz ağırlığı...

İk Gunship zamanının en iyi grafiklerine ve yapı ay zekasına sahiptir. denenir, ama aslına bakarsanız zaten o zamanlar pek öyle faz a c i d d i n e l i k o p t e r s i m ü l a s y o n u b u l u n m ı z d ı. yani neye göre kıyaslayacaksınız? Simdiyse durum biraz farklı tab i, biraz aranız siz oyun pazarında bir s u r u n e k o p t e r o y u n u b u l a b ı r s ı n z. çoğu da fena sayılmaz. Pek ne d i r h e l i k o p t e r s i m ü l a s y o n u n d i g e r t a r e d e n a y ı r a n z. Yani na F 16 n a A H 6 4 s o n u ç l a k ı s d e ç ı y o r d e ğ i l m i? M a a s e f d e ğ i l b i r j e t

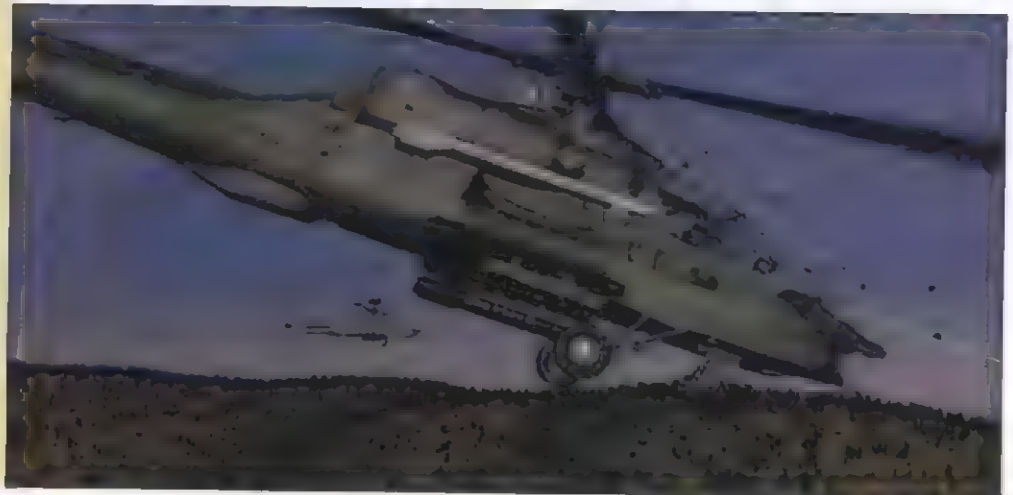
oyunu yapmak başka bir şeydir helikopter oyunu yapmak b a m b a s k a. Ö n c e k i e j e t l e r g e n e j k l e yüksek en ve hızlı uçarlar, hem hava hem de yer hedefleri ne k a r s ı. yapılan operasyonlarda hedef i z l i v a r e p y a k a l a n m a d a n k a ç a b ı m e k g i b i b i r y e t e n e k l e r i v a r d ı r. G a r b i n h e l i k o p t e r p l o t a n ı s e s a v a s a l a n ı n d a t a m a m e n f a r k l ı b i r o y u n o y n a r l a r. o n l a r ı n y ü k s ü k t ü r n e s e s t e n n i z ç a b l



calıkları yok. Yani herhangi bir AH 64 simülasyonuna "Gunship" adını koysanız fark kim anlayabilir ki? Sonuçta helikopter oyunlarının hepsi birbirine benzer, o acıdan Microprose bu adı tekrar kullanmakla o esk i o y u n u a y e k a a d ı ğ ı b a ş a r ı y a t e k r a r e d a s m a y ı a m a c ı y o r g i b i m e g e l i y o r. yani tam bir pazarlama t r e s. E n a s l n a b a k a r s a n z s e n z a m a n a r d a pek h i t s a y ı l a b ı l e k e k

san z zaten o zamanlar pek öyle faz a c i d d i n e l i k o p t e r s i m ü l a s y o n u b u l u n m ı z d ı. yani neye göre kıyaslayacaksınız? Simdiyse durum biraz farklı tab i, biraz aranız siz oyun pazarında bir s u r u n e k o p t e r o y u n u b u l a b ı r s ı n z. çoğu da fena sayılmaz. Pek ne d i r h e l i k o p t e r s i m ü l a s y o n u n d i g e r t a r e d e n a y ı r a n z. Yani na F 16 n a A H 6 4 s o n u ç l a k ı s d e ç ı y o r d e ğ i l m i? M a a s e f d e ğ i l b i r j e t

mek gibi sansarı yoktur. Bu adam ar n e n b u y u k k o z a r y e r e c o k y a k ı n u ç a b ı m e l e r, a ğ a c l a r ı n a r a s ı n a v e d i ğ e r y e r s e k i l e r n i n a r t ı n a g z e n e b i m e l e r i d i r. H e l i k o p t e r e n n g e n e l i k l e y e r h e d e f e n n e v e ö z e r i k e d e z ı r ı l ı b ı r l i k e r e k a r s ı k u l a n ı l m a s b u n u b i r y e r d e m e c u r k ı r. Tam donan m ı b r z ı r l b r i ğ e d o ğ r u o v a n ı n. Ü z e r i n d e n s a l a n a s a l a n a g ı d e n b i r h e l i k o p t e r g o r u r s e n z b i n k i





protu artık hayattan sıkılmıştır. Çünkü ne kadar kalın zırhlarla donanmış olursa olsun, hiçbir helikopterin ağır makinedeli ve uçaksavar ateşinden sağlam kalılabileceği pek mümkün değildir. Hatta bazen yirminsanı anmış bir tüfek kursunu bile pilotun ve aracının sonu olabilir. O yüzden savaş alanında saldırı helikopteri kullanmanın temel kuralı görmezden gelmek ve duyulmamaktır.



Helikopteri öpüp koklamanın dayanılmaz zevki...

Peki bu bahsettiklerimiz zihinle oyunlarla ne alakası var? Çok alakası var. devamı alıcaktan uçulan nispeten düşük tempolu bir sim yapıyorsanız jet oyunları için geliştirilmiş bir grafik motoru kullanamazsınız. Çünkü o tür

oyun motorları dünyayı yukarıdan ve süratle geçip giderken gösterecek şekilde tasarlanırlar. Helikopter oyunlarının grafikleri ise detaylıdır. ağaçlar, binalar, araçlar, yer şekilleri son derece gerçekçi olmalıdır, aksi takdirde oyunun bir anlamı olmaz. Nitekim Gunship tam bu şekilde uygun bir grafik motoru kullanıyor, özellikle yer şekilleri ve diğer unsurlar büyük önem

vermiş. Sonuçta ortaya çıkan oyun oldukça gerçekçi ama tabii bunun bir bedeli var. Öncelikle hantalar sınırsız değil, çünkü her harita için büyük miktar veri yüklenmesi gerekiyor. Ayrıca oyun düzgün çalışabilmek için biraz güçlü bir sistem gerekiyor. Ama zaten hangi uçuş oyunu seçtiyseniz? Grafik detay olarak

Gunship fena sayılmaz. Haritalarda akıllı bir pilotun kullanabileceği ormanlar, tepeler ve hatta şehirler mevcut, hatta bazı görevlerde doğrudan şehre suzuşup binaların arasında uçmanız gerekebiliyor. Atış ve patlama efektleri de fena değil, ister siz bunları görsel açıdan daha da abartılı hale getirebiliyorsanız.

Helikopteri... Eeööö... Neyse boşverin...

Konu alışı mışın dışında sayılmaz, Rusya da asır mılyetir bir parti kutudura gelince politik ortamı yce genişiyor. Sonunda da kafası bozulan Rusya "Neye biz mi ekonomimiz cıvıllarken siz karşı mıza geçip golfet yıyonuz layın" diye lançadank Avrupa'ya göbekten deliveriyor, tabii kaçınılmaz olarak ufaktan bir üçüncü Dünya Savaşı başlıyor. Nato ve Amerika, Rusların Avrupa üzerindeki ilerlemesini durdurabilmek için ellerinde ne varsa cepheye sürüyor, siz de bir helikopter pilotu olarak bu nesel ortama katılıyorsunuz. Oyunda sadece AH-64'e değil, orun İtalyan yapımı bir kopyası olan Augusta A-128'e de yer verilmiş, özellikle Aman birlikleriyle uçarken bunu sıkça kullanıyorsunuz. Ayrıca yine Rusların benzer bir tasarımı olan Ka-28'i de özellikle multiplayer oyunlarda kullanma fırsatı bulabilirsiniz. Savaş senaryolarını oynarken her görevden önce kanat adamlarınızı, personel ve silah donanımını ayarlamadan geçemezsiniz. Araç ve pilot sayısı kısıtlı, bu yüzden adam kaybetmemeniz gerekiyor. Üstelik pilot ve silah teknisyenleri zamanla tecrübe kazanıp daha iyi bir hale geliyorlar.

Ah bi tane olsa şimdi...

Uçarken sizin esas işiniz helikopteri kullanmak, hedefleri bulup kilitlenme işini ise silah teknisyeniniz yapıyor. Genel olarak yapay zeka fena değil, özellikle dışarıdan dikkatsizlik pek affetmiyor. Ancak uçuş dinamiklerinin diğer gerçekçilik detaylarını kenara bırakarak, bu şekilde oyun en amartır oyuncuları yormayacak.



bir biçimde oynatabiliyor. Eğer istila bir PC prototipsanız o zaman tüm detayları açın ve tadını çıkarın derim, çünkü oyun gerçekten zor olabiliyor. Mesela görevler çikarken aldığınız briefing her şeyi tam olarak belirtmiyor, sonuçta aşagda bir savaş var ve şartlar değişebilir. Zihni birikimieriyor, ranklar orman karanlıklarında kamufle olmaya çalışıyor. Çoğunlukla vurmamız gereken bir hedefi öncelikle arayıp bulmamız gerekebiliyor, bu da oldukça heyecanlı olabiliyor. Genel olarak Gunship fena bir oyun değil, oynanmasını speten zevkli ve kolay. İnsanlar kısa sürede bozduklarıyor. Piyasada başka alternatifler de var şüphesiz, ama çoğu askerî teminolojiye fazla da dâhilinden herkeşe hitap etmeyebilir, Gunsip ise herkesin rahatca oynayabileceği bir yapım.

Mad Dog

Grafikler

Fena değil. İlerleyen tankların kaldırıldığı toz bulutları bile unutulmamış. Belki savaş alanı biraz daha canlı olabilirdi.

Ses ve Müzik

Ses efektleri pervane gürültüsü ağırlıklı, arka planda teletsiz haberleşmesi oyuna canlılık katıyor denebilir. Müzik ise yeterli.

Oynanabilirlik

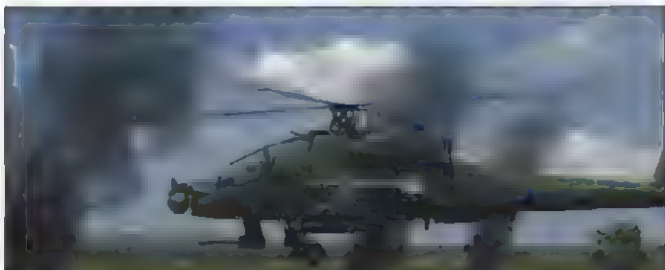
Yapay zeka fena sayılmaz, ayrıca tüm oyun özelliklerini istediğiniz gibi değiştirebiliyorsunuz.

Atmosfer

İki savaş alanındaki kargaşa ve belirsizlik oyuna yadışık olarak yansıtılmış. Ama senaryo çok klasik.

LEVEL Notu

80



Alternatif
Enemy Engaged

HIT

SHADOW WATCH

İhmğpıfñ2nkğihkims

Yapım: Red Storm

Tür: Tactic-Strateji

Web: www.shadowwatch.com



Uzun zamandır boylesine baba bir oyun oynamamıştım açıkçası. Yılların kladı Jagg'd Alliance ve Ufo'nun Red Storm Entertainment kazanında inanılmaz bir atmosfere kaynatmış hali de diyebiliz şu an açıklamasını okuduğunuz oyun için. Bir çok bakımdan sürükleyici, ateşli, heyecanlı ve çok seksi bir oyun. Ve de en önemlisi tatmin edici bir oyun. Konu bir süre sonra sizi iyice sarıyalıyor ve sizin seçtiğiniz kararlar doğrultusunda değişerek devam ediyor. Ama oyunun en önemli özelliklerinden bir tanesi kendine özgü stili. Diğer bir deyişle tüm demolar, grafikler, ekranlar hepsi sanki kalite bir çizgi romandan alınmış gibi, kimi yerlerde kendinizi o güzelim çizgi romanlardan birini okuyormuş gibi hissediyorsunuz. Bu aslında kimilerine ya-

pay ve donuk gelebilir belki ama, inanin başka türlü yapılsa oyunun bu buyusu olmazdı. Kesinlikle başarılı bir seçim, bunu da oynadıkça göreceksiniz. Yorumları sonraya bırakıp, hızla oyunun açıklamasına bir göz atalım. Sterseniz, anlatacak çok şey var çünkü.

Tüfeek homza!

Oyunumuz bir grup ultra öze yetiştirilmiş ekip etrafına odaklanıyor. Ekip, her türlü silah, dövüş sanat ve teknoloji alanında yetkiliyken bununla kalmıyor, uzay bilimi konusunda da çok tecrübeli. Ekip tamamen uluslararası olup tüm dünyayı temsil etmektedir. Görevleri ise tüm dünya ülkelerinin katıldığı uzun zamandır yapılan uluslararası bir uzay istasyonuna çeşitli suikastlar yapıp durdurmaya çalışarak bir yeraltı örgüt-

tünü bulup ortaya çıkartmaktır. Tabii sonrasında da gerekli dersi vermek.

Oyuna başladığınızda iki tane seçeneğiniz var, ya oyunu yukarıda yazdığım konu çerçevesinde üç ayrı ülkede bilmumuk mekân da belli bir sırayla oynayacaksınız, ya da kendi belirlediğiniz koşullarda istediğiniz görevi oynayacaksınız. Single Mission Campaign o ayrı yani. Campaign yapmaya başladığınızda sizi bilgisayar rastgele bir ülkeden başlatacak. Önce oranın haritası üzerinde, belirlenmiş kişilerle konuşacaksınız. Onlarla diyalog alınız ise oyunun anahtar noktası olacak. Konuştuklarınız, bir sonraki savaşınızın nerede ve kimlere karşı yapacağı belirliyor. Ne dediğiniz bilin yani! Oy ek, sizden bir burodan bir şey çalmanız istenecek. O nesneyi aldığınızda görev bitecek ve bir sonraki bölüme geçmeden önce çaldığınız yere gidip o nesneyi geri verip size bu görevi verenleri spiyonlama seçeneği verilecek. Kısacası verdiğiniz kararlar sadece basit grafik değişikliklerini değil, direk konuyu da etkileyecek (ama çok fazla da değil, çünkü oyun içerisinde bazı yerleri zorunlu oynayacaksınız). Kısa bir diyalog ekranından sonra karşınıza, takımınız ayarlayacağınız ekran gelecek. Şimdi bu önemli ekranı anlatalım, oyunun can damarı çünkü.

Ekranın sol yukarısında "map" ve "faction" vardır. Single player'da bunları değiştirebilirken campaign'de tabii ki sizin için hazır olacaklar. Map haritayı faction ise düşman tipinizi belirler. Onun altında guard level düşman sayısını, alert level ise alarmın ne kadar hassas olduğunu belirler (alert level yüksekse, önemli noktalarda ve kapıları hemen yanında daha çok düşman oluyor). Onun da altında ise oyundaki 8 tip görevden hangisinin yaptığınız gösterilmiştir (minik bir hatırlatma: oyunu bitirmek için her görev tipini oynamanız gerekmiyor). Bunlar kısaca

Assault: Girin ve ekrandaki herkesi dağıtın. Takımdaki herkesi alabilirsiniz.

Defend: Haritaya rastgele yerleştirilen en fazla 5 adamınız, herhangi bir yerden gelebilecek düşman saldırısını durdurmak zorunda.

Kidnap: Belirleyeceğiniz 4 kişi haritadaki belirli bir kişiyi bulup o kişiyi götürmek zorunda.

Raid: Haritadaki belirli bir objeyi ne pahasına olursa olsun almak zorundasınız. Üstelik en fazla üç kişiyle.

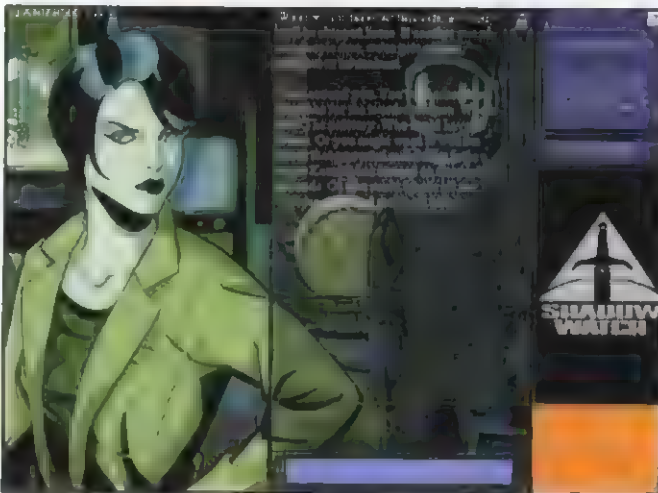
Raze: Ekrandaki bazı yerlere patlayıcı yerleştirmek zorundasınız. Ancak bu görevi yapabilmek için Rafael'in "place charges" skilline sahip olmanız gerekiyor. Rafael yanına ise en fazla 3 adam daha alabilir.

Rescue: Kaçırılmış bir insanı kurtarma operasyonu. En fazla 4 kişi. Kidnap'ten hiç farkı yok, sadece birinde kaçırıyor, diğerinde kurtarıyorsunuz.

Surveillance: Bazı yerlere dinleme aleti yerleştirmek zorundasınız. Bu görev için de Gen nady'nin "plant bugs" özelliğine sahip olmanız lazım ve yanına sadece 1 kişi daha alabilir. Üstelik a armlar da suskun kalmalı.

Theft: Bunda da haritadan bir objeyi alıyorsunuz. Yalnız bu seferki hırsızlık olduğundan, alarmları çalştırmamanız.

Campaign oyunlarında bunların hepsi sizin için seçilmiş olacak zaten, single player oyunlarında ise şu ana kadar anlattıklarımın hepsini siz belirliyorsunuz. Gelelim, bir savaşın çok etkileyecek ve oyunun en zevkli yanı olan karakter seçimine. Oyunda toplam 6 karakter var ve ne yazık ki oyun boyunca hiç bir şekilde bu karakterleri değiştirme veya yenilerini satın alma gibi bir şansınız yok. Ama onun yerine monotonluğun engellenmesi için karakter geliştirme imkanı eklenmiş, güzel de olmuş. Böylece zırt pırt yeni adam almak yerine oturma 6 adamınız oluyor ve hepsini ozenle işliyorsunuz. Hepsinin geçmişine ve gelişimine tanıklık ettiğinizden, hatta hayatları hakkındaki





kararlar direkt siz verdiginizden, bir süre sonra aranızda duygusa bir bağ bile kuruluyor. Oyunda her karakter zamanla experience ve doay syla da ikinci özellikler kazanıyor. Bunların her biri oyun içerisinde inanılmaz önemli özellikler. Önceki her karakterin power ve accuracy diye iki tane birinci özelliği var. Power düşmana ne kadar zarar vereceğini ve accuracy de vurma ihtimalinizi belirtiyor. Eğer ikinci özelliklere arttırmadıysanız accuracy her isabetsiz kılatış başına bir artıyor. Bunun dışında her karakterin oyun içerisinde o anki

bu da bir iki üst üste tekrarlarsa karakterinizin action puanı hızla yükselmeye başayacaktır. Ne guze, böylece dana çok hareket edebilir diyebilirsiniz tabii, ama şu gerçeği bilmeyorsunuz. Eğer AP moral puanına denk olursa, karakteriniz o el oynamıyor. Eğer moral puanını geçerse, işte o zaman adamınız deleniyor! Kontrol sizden çıkıyor ve bilgisayar kontrolüne geçiyor. Adamına göre ya korkuyor ve saklanacak en güzel yere gitmeye çalışıyor ya da panik yapıp düşmanın tam ortasına dalıp herkesi gebertermeye çalışıyor. As-



nuçta action point bir tek düşmanın hiç gözükmediği ellerde düşer ve ancak sakın bir ortamda geçerken bir kaç elin sonunda kontrolü tekrar alabilirsiniz. Bu sırada adamınız yara almış olacaktır. Unutmayın ki, her hangi bir göreve herkes zırhlı giyerek başayacaktır. Eğer adamınız bir kere vurulursa (çok hafif bir atış olmamak kaydıyla tabii), yere düşecektir ve zırhı yok olacaktır. Bir sonraki vuruşta adamınızın portresi sarıya döner ve "wounded" olur. Bu konumda kalmanın pek bir sakıncası yoktur. Ama eğer bir kere daha darbe alırsa kırmızıya döner ve çok yüksek ihtimalle berserk olur, yani panik yapar. Bu konumda "wounded"dir ve zamanla eski haline geri dönebilir (eğer Be- ar'e "advanced armor" skillini verirseniz resmi mav, "heavy armor" skillini verirseniz yeşile dönecektir. "Armored" skillinde ise yanındaki tüm arkadaşları oyuna advanced armorla başlayacaktır.)

General shadow watch'da takılmış, koş yardım et!

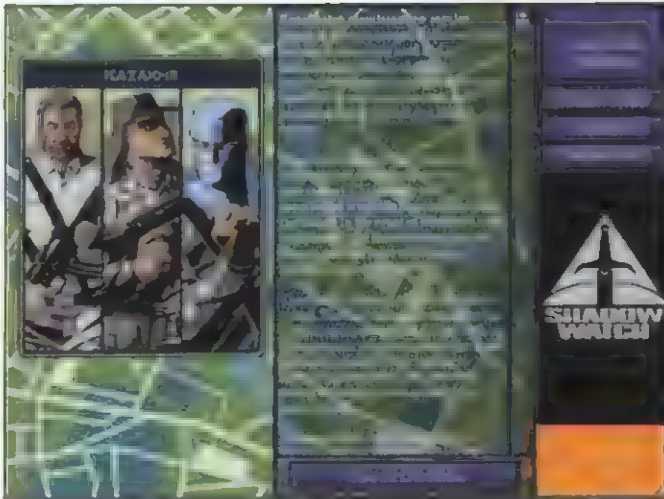
Son olarak bu oyun biraz strateji seven her türü savaş oyunu manyağ için biçilmiş kaftan. İlk başta hız action ve akıcı bir yapısı o madde için atmosferik olmadığını düşünmüştüm, sürüklemez demişim. Ama bir iki oynadıktan sonra bitirmek için deli gibi uğraştığımı fark ettim. Gerçekten kendine has yapısı ve etkileyiciliği ile kesinlikle oynanması gereken bir oyun. Yukarıda anlattığım onca şey kesinlikle

oyunun karışık bir yapısı olduğu anlamına geçmiyor, bu akis benzerlerine kıyasla o oldukça basit bir sistemi var. Oyunu çok hızlı öğreneceksiniz ve inanılmaz bir hızda oyunun çene girdiğiniz fark edeceksiniz.

Son olarak, özellikle oyunun müziklerinden bahsetmek istiyorum. Ama uzun uzun anlatmanın anlam yok sanırım, şu kadarını soy esem yeterli. 12 senelik bilgisayar oyunu geçmişimde daha gaza getirecek bir muzik görmedim, duymadım, hissetmedim.

Kendinizi iyi bakın Level halkı bunu hakediyorsunuz.

Gökhan & Batu



run durumunu belirleyen moral puanı ve hareket hakkını gösteren action point'i var. Oyunda yaptığınız her hareket action pointinizi düşürür (sağa ve sola ik kere dönmek dışında, üçüncü kere dönerseniz puanınız düşer a nıl).

Moral puanı ise epey ilginç bir özellik. Karakterinizin o anki run durumunun ne kadar sağlıklı olduğunu gösteriyor. Karakteriniz eğer yara alırsa, veya bir arkadaşınsın yara andığını görürse, ve

İlinda bu kim zaman epey yararlı, yani otomatikman ekrandaki herkesi silip süpürmeye yönelik bir ölüm makinesi oluyor ama, kimi zaman da çok riskli, çünkü hiç savunmayı düşünmüyor, kendini koru korune düşman a anının ortasına atıyor (neyse ki kendi adamlarına saldırmıyor). Bir sürü adam o dururken kendini riske atması o kadar da önemli olmayabilir de ki, eğer tek bir adamınız olduğunda göreviniz başarısız sayılmasaydı! So-

LEVEL FARKI

Grafikler

Grafikler ne ki boyutlu sanat eseri ne de 3p boyutlu gerçeklik harikası. Tamamen çizgi roman gibi, bu da biraz şirin, biraz büyük.

Ses ve Müzik

Oynadıkça dinlemek sadece sesini duyduğunuz kadarı için. Müzikler konusunda tam puan. Adamların konuşmaları güzel düşünülmüş.

Oynanabilirlik

Tabii ki bir action'a göre daha karmaşık bir yapısı var, ama bir iki oynadıktan sonra alıştırsanız.

Atmosfer

Şirin grafikleri ve konusu, hızlı bir şekilde oyuna girmenizi sağlarken, müzikleri atmosferi oluşturmaya katkıda bulunuyor.

LEVEL Notu

82



STAR TREK - ARMADA

StarCraft kokunu kokuyorum...

Yapım: Activision

Dağıtım: Activision

Tür: RTS

Web: www.startrekarmada.com

Strateji oyunlarını sevip de hâlâ StarCraft oynamamış biri var mı aranızda? Sanmam ki olsun. Ve fakat adamlar ne oyun yapmış, aradan bu kadar zaman geçti ama bu meret oyun dünya çapında oynanmaya ve satmaya devam ediyor. Blizzard'ın çıkardığı oyunlar nedense bayağı iyi oluyor, aslında tabii bu her yazım firmasının mayalı, bir oyun yap ve üzerine den sene er geçse bile tıkr tır satıp para kazandırmaya devam etsin. Bir yerde piyangodan büyük ikramiye kazanmak gibi bir şey, ama tabii iş oturup öyle sağlam bir oyun yazabilmekte, bu da hiç kolay değil. Halyle çoğu yazılım firması iyi satan oyunları taklit etmeye çalışır, mesele Diablo'nun 3 seneden fazla bir süredir para kazandırdığını görenler hemen pek çok açıdan onu taklit eden oyunlar yapmaya başladılar. Tabii çoğunlukla programcılar birbir kopyalar yapmaktan kaçınırlar, en azından kendi oyunlarına yenilikler filan katmaya çalışırlar. Ancak bazen işler enteresan bir hâle aabiliyor, mesele Star Trek: Armada programcılar neredeyse StarCraft'i birebir kopyalamışlar. Kopyalamak derken sadece oynanış tarzından filan bahsetmiyorum, menülerin şeklinden tutun da senaryolara

kadar neredeyse herşey buram buram StarCraft kokuyor. Öyle ki açılış demosu bittikten ana menü ekranına geldiğinde kafamda doğrudan "STARCRAFT II" diye bir düşünce yankılandı, ama tabii ki bu durum oyunun beş para etmez bir taklit olduğu anlamına gelmiyor. Armada kendine has detaylara ve güzelliğe sahip, üstelik biraz oynayınca insanın hoşuna da gidebiliyor.

Kaptanın seyir defteri...

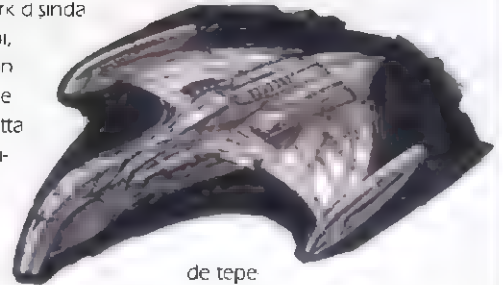
Armada farklı ırklar ve aralarındaki savaşları konu alan tipik bir strateji oyunu, ancak tabii ki buradaki oyun evreni Star Trek filmlerinde gördüğümüz unsurlardan oluşuyor. Ancak maalesef Kaptan Kirk sevenlere üzücü bir haber mi var, çünkü oyun onun zamanından yaklaşık seksen yıl kadar sonrasında geçiyor, yani Next Generation döneminde, halyle oyunda ne Kirk ne de McCoy var. Ancak eski dostumuz Vulcanlı Spock bir görevde karşıımıza Federation büyükeişi olarak çıkıyor, yani en azından varlığından söz ediyor. Eh, ne de olsa Eliler, ah pardon, yani Vulcanlılar bir hayli uzun yaşayan tipler. Neyse, tabii halyle oyun da yer alan ırklar da tanıdık tipler, Federation, Klingon, Romulan ve Borg olarak dört farklı

"Campaign" mevcut. Bu senaryolar konunun gidişi açısından birbirlerine bağlı olduklarından sırasıyla oynamakta fayda var. Borg senaryosu bittiğinde birleşen ırkların Borg istilasına karşı koyduğu beşinci bir "Campaign" serbest kalıyor ve bunu oynuyorsunuz. Ancak bu dört ırk dışında zaman zaman Ferenghi, Cardassian ve Dominion gibi ırkların kuvvetleri de olaylara karışırlar. Hatta bir Borg görevinde işinize taş koyan tünaf ampsi bir yaratık tu ruyle kapışmak zorunda bile kalıyorsunuz.

Kaptanın sınır defteri...

Şimdi bu oyunu StarCraft'a benzettiğim için etrafta koşuşturan askerler ve tanklar gelmesin hemen aklınıza, çünkü oyun mekan olarak tamamen uzayda geçiyor, halyle size de uzay stasyonları kurmak ve gemiler üretmek düşüyor. Pekiyi mekan uzay olunca haritalar neye benziyor? Bomboş ve sıyah bir zeminden mi mevcutlar? Aslında hayır, değiller. Çünkü Armada üç boyutlu sayılabilecek bir oyun yapısına sahip olarak tasarlanmış. Öncelikle oyundaki tüm gemi ve bina modelleri aslında oldukça detaylı ve üç boyutlu olarak hazırlanmış

Ayrıca etraftaki asteroid kuşakları ve hatta arka planı süsleyen bazı gezegenler bile üç boyutlular. Tabii ki oyun alanı da üç boyutlu, yani en azından üçüncü boyut sınırlı bile olsa kullanılmış. Şöyle ki oyun alanına alışırsanız bir



de tepe

den bakıyorsunuz ve kamera açısı sabit. Ancak görüntüyü yakınlaştırdığınızda nesneler büyümeye ve kamera açısı ufka daha da yaklaşmaya başlıyor. Tabii yoğun bir çatışmaya çok yakından kumanda edebilmek pek mümkün sayılmaz, o yüzden bu özellik sadece estetik açıdan işe yarıyor. Fakat oyun alanında kısıtlı bile olsa bir miktar denlilik mevcut, bunu da gemiler birbirlerinin üzerinden uçabilmek için kullanıyorlar. Yani yollarında çok büyük bir stasyon ya da geçilmez bir asteroit kuşağı yoksa gemiler birbirine ne takılmak yerine rahatça ilerlemeye devam ediyorlar. Ancak bazen yapay zekanın eksikliği yüzünden bu şekilde olmaları gerektiği şeklinde olamayabiliyor.

Kaptanın alacakverecek defteri...

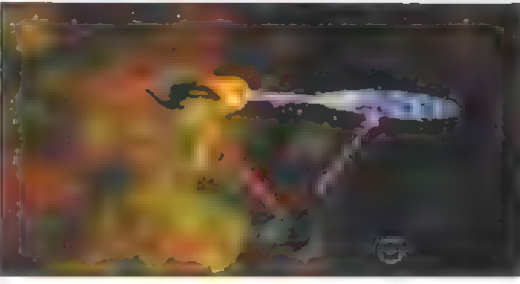
Oyun alanı üç boyutlu uzay olduğunda içini dolduracak bir şeye de ihtiyaç var tabii. Genellikle sabit ve hareketli asteroit kuşaklarına bolca yer verilmiş, başbos sürüklenen bir gemi bunlara çarparsa patlıyor. Bunun dışında geçilmesi imkansız karadeliğler, gemi sistemlerini bozan nebularlar doğrudan gemi personelin öldüren yon fırtınaları ve haritada başka noktalara ulaşmanızı sağlayan boyut kapılarına bolca rastlayacaksınız. Her ırk için altı farklı sınıfta gemi üretme ve bunları çeşitli özel tek





neçerlerle donatılma imkanı mevcut, ayrıca bir de her ırkın özel bir süper silah projesi mevcut. Bi-

dogru düzgün görev yapamıyor personel tamamen yok o an gemiler ise basıboş uzayda sürüklenip gidiyorlar. Tabii



eğer karşı taraf personel sınılayıp ele geçirmese ya da Ferengi'ler amcalar calamazsa. Bu

na ve gemi üretmek için uc kaynağı kullanmanız gerekiyor. Bundan efsanevi meral olan "di-tium" etrafındaki ayardan çıkarıp rafinerilerinde işleniyor. Yap ve gemiler çalıştırmak için ihtiyaçtığınız olan "personel" ise kendiliğinden çoğalıyor. Tabii ki kaynağınizi tamamen tükemediyseniz Yönetim için gereken "subaylar" ise yıldız usulünde barınıyorlar, daha fazla subay için "subay yetkinesini" geniş etmeniz ya da ek yıldız usulü yapmanız gerekiyor. Burada özellikle personel çok önemli çünkü en hızlı gemi bile yeterli personel olmazsa

açgözü hızısları özellikle multi-ayer oyunlara dahil ettiğinizde çok ilginç ve sinir bozucu bir şekilde çatışmanın en göbeğine kadar girip basıboş gemiler yürüttüklerini görebilirsiniz.

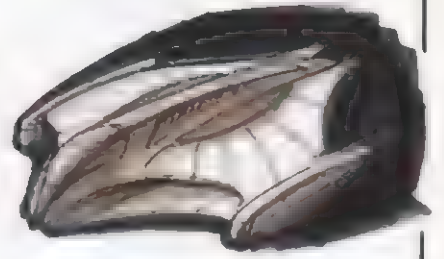
Kaptanın hatıra defteri...

Kalkanlar, sağlamlık ve personel tam bir gemi gerektiği gibi çalışacaktır, ancak çatışma alanında kalkanlar size oyunun ne den detaylı olduğunu göstermeye yetiyor. Mesele kalkanları inen bir gemi çok kolay biçimde yok edilebilir. Her ne kadar personel devamlı onarmaya çalışsa da ge-

mi sistemi en yoğun ateş altında hızla bozulurlar. Mesela motorları bozulan bir gemi çekimsiz ortamda olanca hızıyla sürüklenmeye başlar, yaşam destek sistemlerini kaybeden bir geminin personeli ise zamanla karşı yarışmaktadır çünkü her saniye sayıları azalacaktır. Personel sayısı çok azalan bir gemi kendini onarmaya noktasına bile zor götürebilir. Uzayda yoğun bir kütelenin olmaması oyunu etkileriyle yansıtmış, gemiler ateş açabilmek için manevra yapıyorlar. Hızlarını ayarlıyorlar ve kontrolsüz kaldıklarında da sürükleniyorlar. Bazen onları ele geçirebileceğiniz bir noktaya, bazen de yon fırtınasının tam göbeğine. Tabii bu durum farkı taktikler geliştirmeyi gerektiriyor. Ayrıca her ırkın personeli taktiklerinde ve yakın dövüşte farklı kapıştıklarıyla sahip olduklarından hep aynı taktik pek sıkılmıyor. Mesela Borg savaşçıları Romulan gemilerindeki personeli çokırdoğru bir dilletilirken öte yanda Klingon komando birliği devasa Borg kaptanlarını rahatlıkla ele geçirebiliyorlar. Tabii Borgların oyundaki en ciddi ırklardan biri olduğunu tahmin edersiniz, hem teknolojik açıdan oldukça gelişmişler hem de diğer ırklardan rahatlıkla "asimile" edilebilmeleri gibi bir avantajları var. Yani ismini bilen bir Borg ile multiplayer karsılaşma yapmak tam bir kabus olabilir.

Kaptanın kareli ve üç ortalı metot defteri...

Armada genel olarak oldukça iyi grafiklere ve efektlere sahip bir oyun. Ancak tabii savaş alanına en uzaktan bakarken grafik detay bir hayli kayboluyor. Sesler ve müzikler ise vasat sayılır. Alışılmış photon torpido arı ve phaser atışları devamı tekrar eden mars benzer müziklerle oyuna eşlik ediyor. Oyundaki taraflar genelde dengeli sayılırlar, ancak çoğu özel teknolojiye bir karşılık bulunmaması, bazen can sıkıcı olabilir. Borglar ise biraz fazla güçlü ancak onların da genelikle Uniteleri biraz pahalı, özellikle Cube sınıfı gemiler diğer ırkların en üst modelerinden yüzde elliden daha fazla kaynak istiyor, ama



tabii ki daha güçlüdür. Oyunun en büyük sağmağı bence diğer ırkların inşaat gemilerini ele geçirebildiğinizde teknolojilerin aynen kullanabilmemiz. Belki diğer uçuk açısından bu o kadar sağlam durmayabilir ama bir Federation gemisinin Borg gemisinden personel asimile edebilmesi bence oldukça "mantıksız". En azından Borg teknolojileri çalmamaz olmalıydı diye düşünüyorum. Oyunu çalıştırabilmek için oldukça güçlü bir sisteme ve özellikle de hız bir ekran kartına ihtiyacınız olacak. Ancak dikkat edin, eğer Warcraft 3'te bir grafik kartı kullanıyorsanız o zaman oyun sık sık çökebilir, bu durumun tek çaresi yapımı firmanın çıkardığı yamayı indirip kurmak. Bu problem özellikle TNT ve S3 grafik kartlarını etkiliyor. Sonuç olarak, kötü bir oyun değil, hele de yıldız gemisi sapantınız varsa, ama çok çok daha iyi olabilir.

M. Berker Gungör

Grafikler

Her geminin üstünde minik ipdasa kadar detaylar görülebiliyor, ama bu bakış açısının sadece savaşlarda pek faydası yok.

Ses ve Müzik

Ses efektleri az sayıda ve yavan kalıyor ama, zaten oyunda çok fazla birim de yok. Müzikler ise vasatın altında kalıyor.

Oynanabilirlik

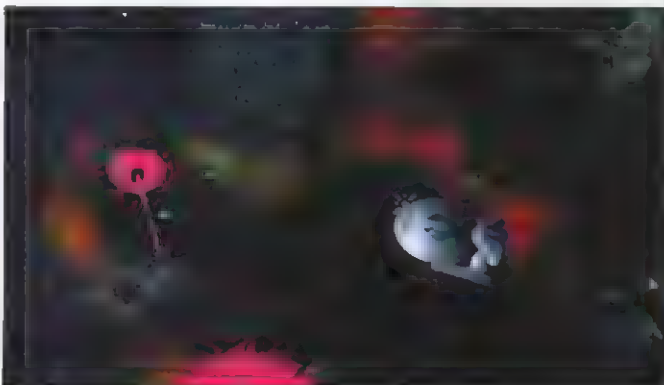
Bir karakterlerin gemileriyle birlikte oynama konusuna ilişkin olmuş, ama onlardan genelce savaş dışında tutuluyoruz zaten.

Atmosfer

Dört farklı ırkın peşpeşe dolaşması daha iyi bir senaryoya oturabilirdi. Bazı görevler ve arasahaneler çok sağlam olmuş.

LEVEL Notu

70





STARLANCER

Uzun bir yolculuk, hem de çok çok uzun bir yolculuk... Wing Commander'ın duyduğu maydunus?

Yapım: Digital Anvil

Dağıtım: Microsoft

Tür: Uzun simülasyonu

Web: www.microsoft.com/games/starlancer

Erin ve Chris Roberts bu iki ismi biliyorsanız o zaman "Uzun bir yolculuk" sözünü neyi kastettiğimi hemen anımsıyorsunuz. Yıl ar önce bilgisayar dünyasından kopmuş, kendimi tamamen motosikletlere vermiştim, arada bir şu jetonlu makinelerde arkadaşlarla birkaç dövüşür, sonra da yaptığımız antikalara gülerik ismize gücü müze bakardık. O zaman ar bilgisayar upgrade etmek ya da yazılım ar için bir sürü yama indirmek gibi sorunlarımız yoktu. En büyük sıkıntımız dövüş oyunu oynarken havaya giren yemenden olduğu gibi kopardığımız ahsap kontrol panelini dükkan sahibine fark ettirmeden sıvışmak, ya da sanal hedeflere ateş ederken attığımız savaş naraları karşısında şoka giren diğer insanların suratlarına bakarken gülmekten altımıza etmemek için çabalamak olurdu genelikle. Düşünüyordum da, masrafsız ve neşeli günleri onlar yahu... Neyse, sonra bir gün bizim kuzenlerden biri bir PC aldı, eh tabii ben de her meraklı turşucunun yapacağı yaptı ve neler yaptığını görmek için evine damladım. İlk gösterdiği oyunlardan biri Wing Commander diye bir uzay simülasyonu. Konusu, ara sahneleri, hatta uzay gemileri o an bir oyun! Üstelik grafikler de hiç fena değildi, o zaman için tabii. Yavaştan kelimemde bir PC alma fikri belirmeye başlamıştı, ama pek üstüne gitmedim, en azından hemen. Sonra bir gün X-Wing diye başka bir oyun gösterdi, kafamdaki PC fikri yavaştan sabitleşmeye başlıyordu. Ve sonra bir gün Doom diye bir oyun gösterdi. Ertesi gün gidip bir PC aldım. Sonuçta ben bilgisayar denen bu cüzdan düşman aletle hayatımı paylaşmaya iten oyun Doom olmuştu belki, ama tek sorumlu o değildi. Wing Commander ve uzayda bir pilot olarak maceralara atılma fikri sorumluluğun en az yarısını taşıyordu. Ne var ki zaman içinde Wing Commander serileri ilerlerken ben Star Wars evrenine takılı kaldım, ve denildiği göre eğlenceyi kaçırdım. Ama Privateer 2 geldiğinde oradaydım ve gariban makinem

nemin felç olması tehlikesine atılmadan o oyunu bitirdim. Doğrusu Luke Skywalker'dan ziyade Han Solo'ya kendimi daha yakın hissettiğimi asla gizlemedim. Fakat hâlâ emimim ki Darth Vader ikisini de dover

Oyun ve film bir arada...

Beni Wing Commander'ın oymaktan alan unsurlardan belki de en önemlisi serinin götükçe daha çok film içmesi ve daha güçlü stemlere ihtiyaç duyacak bir biçimde tasarlanmasıydı. Prophecy güzel bir oyundu, ama kendimi bir türlü atmosferine kapırmayı başaramadım. Ne var ki Starlancer ile ilgili haberler geldikçe ağ-

na ulaştım. Hımm, belki mu-kemle bir mutlu son değil, ama bunun nedenlerin birazdan anlattırım.

Hanımış benim güzel güneş sistemim...

Oncelikle Starlancer'ın geliştirilmiş bir Privateer 2 grafik motoru kullandığını söyleyerek konuya gireyim. Oynayanlar hatırlar, Privateer 2 grafik hızlandırıcı kartların adını anılmadığı günlerde, yani yaklaşık 3,5 yıl kadar önce, inanılmaz grafiklere sahip bir uzay oyunuydu. Starlancer ise bu motorun abartılı bir şekilde geliştirilmiş bir versiyonunu kullanıyor, öyle ki şu an için piyasadaki en iyi grafiklere

şu ana dek gördüğümün en iyisi diyebiliriz. Özellikle sırahların etkileri, patlamalar ve etrafa saçılan hurda yığınları tipik gerçek gibi görünüyor. Mesela koca bir savaş gemisi tek bir patlamayla toza dönüşmüyor, aksine ardi ardına gelen farklı patlamalarla parçalanıyor, enkazı ortama saçıyor, ama ana gövdenin hurdası uzayda sürüklenmeye devam ediyor.

Kokpitimin kenarı...

Gelelim oyunun konusuna, görünüşe bakılırsa bu defa Roberts ıkılı de senaryo yazarken George Lucas gibi ikinci Dünya Savaşı'ndan esinlenmişler, çünkü oyun hemen hemen benzer bir şekilde gelişiyor. Tanh bir hayli ıleri, insansılar sıkıtan hızlı motorları ve daha bir sürü teknolojiyi geliştirmişler. Ancak sıkıtan hızlı motorlar başka yıldız sistemlerine gidebilmek için pek yeterli değil, çünkü mesafeler gerçekten inanılmaz büyüklükte. O yüzden dünya devletleri tüm dikkatlerini sınırlık güneş sistemini yerleşime uygun bir hale getirmeye vermişler. Tabii uzayda kimin nereye alacağı konusunda korkunç bir rekabet var. Öldükçe güçlü bir ekonomiye sahip olan Amerika, Avrupa ve Japonya'dan kurulu Western Alliance sistemin büyük bir kısmına yerleşmiş durumda. Ne var ki bu durum Rusya, Çin ve diğer doğu bloğu ülkelerinden o uşan Eastern Coalition üyesi ülkelerin hiç hoşuna gitmiyor, sonuç olarak da tüm sistemi etkileyen bir fıaklı çatışmalar devamlı olarak yaşanıyor. Fakat ıkı tarafta da devamı savaş halinde olmaktan doğan bir sıkıntı mevcut. Alliance üyeleri artık barış yapılmasını istiyorlar, Coalition ise her ne kadar buna razı olmuş gibi görünse de aslında farklı hesaplar içinde. Sonuç olarak barış görüşmelerinin yapılacağı gün Alliance filolarının tüm sisteme dağılmış bir durumda olmasından faydalanan Coalition filosu tüm gücüyle, Fort Kennedy üzerine yürükleniyor ve burayı alıyor. Fort Kennedy sistemindeki en önemli Alliance uzay limanı ve buranın kaybedilmesi Alliance güçlerinin ağır kayıplar vererek dağılmasına se-



zım sızanmaya, ellerim titremeye, yüzümde gözümde acayip tıklar oluşmaya başladı. Sanırım uzun zamandır, daha doğrusu TIE Fighter'dan bu yana ıkı defa aradığım gibi bir oyuna kavuşacaktım. Oyunda tuhaf yaratıklar ya da acayip teknolojiler o mayacak deniyordu, sağam bir konu ve muntşem grafiklere yer verilecekti. Ve üstelik, gördüğüm resimlerden anladığım kadıyla, uzay araçlarının kokpitleri de vardı. Ne yapayım, kokpit olmayan uzay oyunlarına asla ısınmıyorum, sanki boşlukta ve çıplakmışım hissi uyandırıyor öyle oyunlar. Neyse, sonunda Starlancer geldi ve ben oyunu Cem'in penceresi arasından alabilmek için biraz dışlenmi gösterip hırlamak zorunda kaldıysam da, sonuçta mutlu so-

bu oyunun sahip olduğunu söylemek pek abartı olmaz. Oncelikle gemi ve diğer uç boyutlu nesneler son derece detaylı tasarlanmış, ara sahnelerde gördüğünüz neyse oyunda da ona rastlıyorsunuz. Bu arada ara sahnelerin bir kısmının oyunun grafiklerle, bir kısmının ise bilgisayar ürünü filmlerle hazırlandığını söyleyeyim. Hiç gerçek aktör ya da set kullanılmamış ama filmlerin kalitesi gerçekten son derece yüksek. Oyun içi grafiklerle hazırlanan ara sahneler genellikle uçuş esnasında görülüyor. Mesela savaşın ortasında bir düşman filonunun sürpriz bir baskın yaptığından son derece dramatik bir biçimde hazırlanmış ara sahnelerle haberinizi oluyorum, bu da atmosfere büyük katkıda bulunuyor. Görsel efektlere gelince,

bep oluyor. Kalan ar birleşip çekilmeye çalışırken kumandanı k pilot kayıplarını karşılamak için uçuş tecrübesi olan tüm sivileri pilot olarak kaydetmeye başlıyor. İşte siz bu "sivilerden" biri olarak oyunla giriyorsunuz.

Alice hurdalar diyarında...

Gönüllülerden oluşan ilk filo olan 45th Volunteers çoğu profesyonel asker tarafından potansiyel köpek maması olarak görülüyor. Ede kalan tüm hurda gemi ve malzemeler en fazla birkaç ay omru kalmış bu zavallı pilot bot zantularının avunması için ayrılıyor. Ve tabii ki siz de oyuna bu "filonun" bir pilotu olarak katılıyorsunuz, ne hoş değil mi? Filonuz için ayrılan ana gemi aslında yirmi yıl önce hurdaya çıkanmış ancak parçalanması gecikmiş bir doküman, haliyle son model Coalition kruvazörlerine karşı hiçbir şans yok. Bu yüzden doğrudan on hatlarda vur kaç operasyonlarına sürülüyor.

uyuyor. Ama siz kurban ederek daha yeni gemilerin ve tecrübe personelinin sağ salım geri çekilmesini sağlamanız. Ama tabii ki siz herkesi şaşırtacaksınız, zaten kullerinin küçük bir bira kutusu na do durulması istemiyorsanız başka da şansınız yok. Ayrıca Coalition subayının savaş esirlerine pek hoş davranmadıklarını da söylemeliyim, tabii o da esir alma ya tenezzül ederse, adamının zevk için kaçış podlarına ateş etmek gibi tuhaf huyları var. İlk başlarda derme çatma gemiler ve pilotlardan oluşan filonuz, zaman geçip de başarılarınız kumandanığin dikkatini çekti kçe daha iyi malzeme ere kavuşuyor. İlk görevler de geldiğinizi görünce kahkahanaya boğuşan diğer filoların pilotları da zaman içinde belirgin bir biçimde saygı göstermeye başlıyor.

Uç, uç böceğim, annen sana lazer alacak...

Starlancer pek çok açıdan oldukça iyi bir atmosfere sahip kendinizi gerçekten o hurda savaş gemisinin bir personeli gibi görüyor, zaman içinde 45th Volunteers ile özdeşleşiyorsunuz. Görevler genellikle asla sıkıcı geçmiyor, her zaman için beklenmedik bir şeyler oluyor. Ara sahnele-

rin de iyi kullanılmasıyla kim zaman duygusalık dozu, yükselen bir oyun yapılmış, insan kendini kaptırmadan edemiyor. Ancak tüm iyi yanlarının yanında Starlancer bazı çok önemli hatalara da sahip, bunlar bazen oyunun tadını kaçırabiliyor. İlk ve en önemli şikayetim yapay zekanın zayıflığı, yani dost ve düşman pilotlarının yapay zekası bazen inanılmaz derecede kötü olabiliyor. Öncelikle kanat adamlarınıza bir hedef gösterip saldırmın demek kesinlikle faydasız, çünkü çoğu zaman öyle yavaş davranıyorlar ki işten geçmiş oluyor. Ayrıca ne dost, ne de düşman araçları doğru düzgün uçamıyorlar, adeta

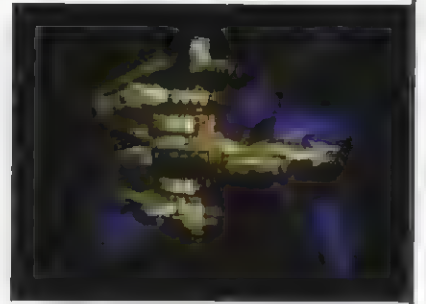
tasarımında. Hemen her gemide en az 2 mürettebat var ve bir de arkayı savunacak lazer taretleri mevcut. Ama gel gör ki, ben o taretlerin asla çalıştığını görmedim, ne siz kullanabiliyorsunuz ne de kuyruğunuzdaki düşmana otomatik ateş açabiliyorlar. Eeee ne anladım ben bu işten? Yardımcı pilotun tüm yaptığı boyuna yok fuze geliyor, yok lazer geliyor diye bağdırmaktan ibaret, yani o savunma taretleri oraya sus olarak konmuş gibi bir şey. Ama esas sorun ana gemi tasarımlarında. Pek fazla büyük değil, öze likle Freespace gibi oyunlardaki dev gemilerden sonra insanın gözüne daha da ufak görünüyorlar. Ancak bu o

kadar önemli değil, önemli olan gemi ve stasyonların üzerindeki savunma taretlerinin acınacak kadar zayıf olması. Çoğu oyunda bir ana gemiye yaklaşmadan önce iki kere düşünmeniz gerekir. Çünkü bir defa size kilitlenirse canınız kötü yanar. Mesela kat-

kan arı olmayan bir TIE Fighter ile Nebulon-B sınıfı bir ası firkateynine yaklaşmak zorunda kaldığınızda soğuk terler dökerdim, burada se en büyük sorun yanı sıra vur mayla çalıştığınız bir torpidoya bindirmekten ibaret. Tüm taretler size ateş açsa bile umursamıyorsunuz, çünkü çok zayıflar! Kaçınmak soyle dursun, çoğu zaman gazı tamamen kapatıp onumden geçen kruvazörün savunma taretlerine sıfır mesafeden korkusuzca ateş edebiliyorum. Çoğu oyunda bunu yapmakla "Eject" tuşuna basmak arasında pek bir fark yoktur, bir an bile, çok yaklaşıp olursanız gemi savunması canınıza okuyuverir. Belki öyle şeler daha zor oluyor, ama çok daha gerçekçi ve zevkli de oluyor.

Dumanı tüten enkaz yığınları...

Eğer yapay zeka ve diğer bir kaç küçük sorunu bir yana bırakarsanız Starlancer özellikle muhteşem grafikleri ve heyecanlı görevleriyle kendini begendirmeyi başarıyor. Çoğu görevde gemi ve sılahları kendiniz seçiyorsunuz, aldı-



ğınız sonuçlar ise oyuna belli bir etki de bulunuyor. Meccur değilsin z tabii, ama kastrip faz adan bir kruvazörünü indirme fırsatını değerlendirerseniz fazladan bir rutbe alabiliyorsunuz, bu da yeni gemilere daha erken kavuşmak demektir. Görevler genellikle pek aşırı zor sayılmazlar, tüm dikkat etmeniz gereken doğru zamanlamayı yapabilmek. Eğer yukarıda sözünü ettiğim önemli sayılabilecek hatalar olmasa bu oyuna tam not vermekten çekinmezdim, ama maalesef bu pek mümkün değil. Yine de eğer iyi bir uzay simülasyonu istiyorsanız Starlancer'i almanız tavsiye ederim çünkü sadece grafikler bile buna değer. Jstel kaçınılmaz Wing Commander ve Privateer çağrıştıran zaten sizi buna zorlayacaktır. Ah bir de Roberts ikilisi oyunlarına adam gibi yapay zeka eklemeyi unutmazsalar.

Mad Dog

Grafikler

Tek kelimeyle mükemmel. patlamalar, ateşler ve etkileri, uzayda sürüklenen enkazlar bizzat.

Ses ve Müzik

Seslendirmeye iyi yapılmış, ses efektleri de çok iyi seçilmiş. Müzik durumu uygun olarak değişiyor ve fena sayılmaz.

Oynanabilirlik

Kontrolere alışmak zor değil, genel olarak insanı fazla yormuyor. Yardımcılarınız uyularken her işi sizin yapmanız gerekiyor.

Atmosfer

İyi hazırlanmış ara sahnelerin de yerinde kullanılmasıyla oyun oldukça sürükleyici olmuştur.

LEVEL KARNESİ

LEVEL Notu

84

Yazın: 30 sat. Force recodeci derledi.



DAIKATANA

Boşa geçen yıllar ve bir adamın çöken umutları...

Yapım: Digital Anvil

Dağıtım: Microsoft

Tür: Uzay simülasyonu

Web: www.microsoft.com/games/starlancer

Seneler önce Wolfenstein diye bir oyun yapıldı, bilmem hatırlar mısınız?

Ardından da Doom ve Quake serisi geldi. Bu oyunların hepsi birer kâşık, yeni bir oyun türünün doğmasına öncülük ettikleri gibi programlama alanında her biri ayrı bir devrim yaratmış, standartları belirlemiştir. Sadece grafikleri değil atmosferleri de yoğun oyunlardı bunlar, oynarken inildiğim nadir oyunlardan biri Doom, diğeri de Quake'tir. Bir de geçenlerde System Shock 2 oynarken maymunun biri aniden koşeden fırlayıp üzerine ateş topu salayınca ürktüm gibiydim, o yani. E tabii, insan oturmuş, "Karakterimin hang özelliğini güçlendirsem?" diye düşünürken, birden üzerine nâldir huldur ateş yağmaya başlarken hafiften bırsar gibi oluyor. Neyse, sanırım ne demek istediğimi anlamışsınızdır, iyi bir oyun sadece mükemmel grafiklere sahip olmakla yetinemez. İyi bir konu, sıkıntı vermeyen bir senaryo, yüksek oynanabilirlik, güçlü atmosfer, uygun ses efektleri ve müzikler, bunlar bir bütünün parçalarıdır. Bazı oyunlarda bunların bir kısmı bulunur, bazıları ise nadiren her şey mükemmel bir biçimde dengelenmiştir. Ve bazı oyunlarda ise hiçbir yoktur.

Biri beni vursun...

Doom ve Quake gibi ID Software firmasını zengin eden oyun-

ların altında hep Carmack ve Romero adlı iki genç programcının imzaları vardır. Fakat yıllar önce, daha doğrusu Quake 2 piyasaya çıktıktan hemen sonra, Romero kafasında çok güzel oyun arıyordu. Önce söyleyip ID'den ayrıldı ve etrafına topladığı diğer programcılarla Ion Storm firmasını kurdu. Ion Storm güzel işler yapacak gibi görünüyordu. Tüm elemanlar yetenekli ve istekliydiler. Romero ise Daikatana adını verdiği yeni bir oyun üzerinde çalıştıklarını söylüyordu. Bu oyun geliştirilmiş bir Quake 2 motoru kulanacak, her açıdan o güne dek yapılmış FPS tarzı oyunların çok ötesinde olacaktı. Bir kere oyun, efsanev bir kılıcın etrafında dönen olayları konu alıyordu ve dört farklı zaman diliminde geçiyordu. Ayrıca oyunun kahramanı yalnız o mayacak, super zeki düşmanlara karşı farklı yerlerde karşılaşp yanına aacağı ilk yol arkadaşıyla beraber dövüşecekti. Yani ortada bir takım çalışması vardı, ayrıca arada bir başna ven en oyunun çeşitli ekran görüntülerini gerçekten de hiç fena değildi.

Vazgeçtim, biri Romero'yu vursun...

Aradan yıllar geçti, Romero gittiği her yerde devamı oyun hakkında böbürleniyor, kısa bir süre sonra piyasayı kasıp kavuracaklarını iddia ediyordu. O iddia etmeye devam ederken, piyasaya bir sürü



yeni oyun çıktı. Bu oyunları daha hızlı çalıştıracak bilgisayar donanımları çıktı. Oyun tarzları ve anlayışları değişti, insanlar artık dar koridorlarda aptal düşmanlara ateş edip durmak istemiyor, etrafı etkileşime girmek, Internet üzerinde de maceralar yaşamak istiyorlardı. Romero ise hâlâ Daikatana'nın yakında çıkacağından bahsedip duruyordu. Zaman akıp gidiyor, Unreal, Half Life, Thief gibi oyunlar Single Player modunun standartlarını belirliyorlardı. Her meniden Unreal Tournament, Quake 3, Tribes gibi oyunlar multiplayer ile neler yapılabileceğini göstermeye başladılar. Bu arada Team Fortress 2 ve Halo gibi gelişme aşamasındaki oyunlar gerek grafik, gerek oyun dünyası büyüklüğü ve gerek de takım oyunları açısından FPS tarzının standartlarını yeniden belirleyecek gibi görünüyordu. Ve sonra Daikatana çıktı.

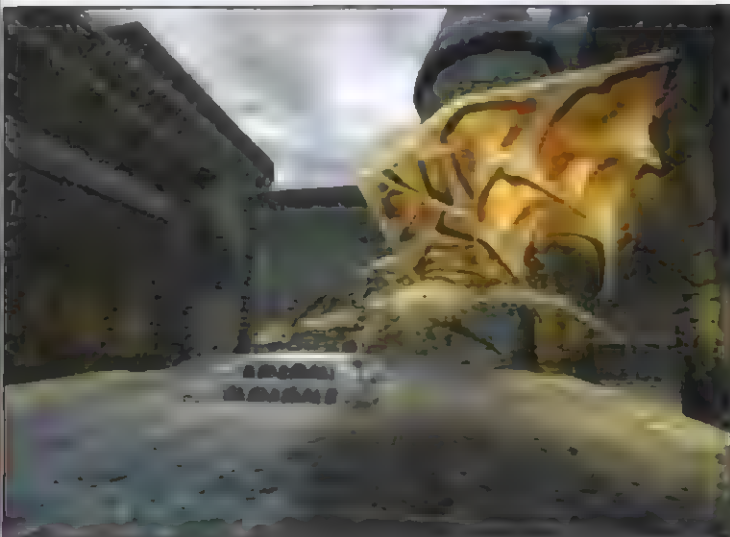
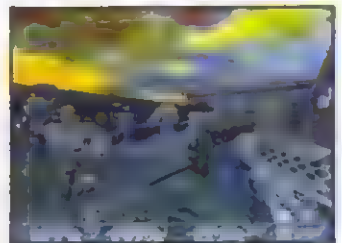
Editörlük büyük özveri ister...

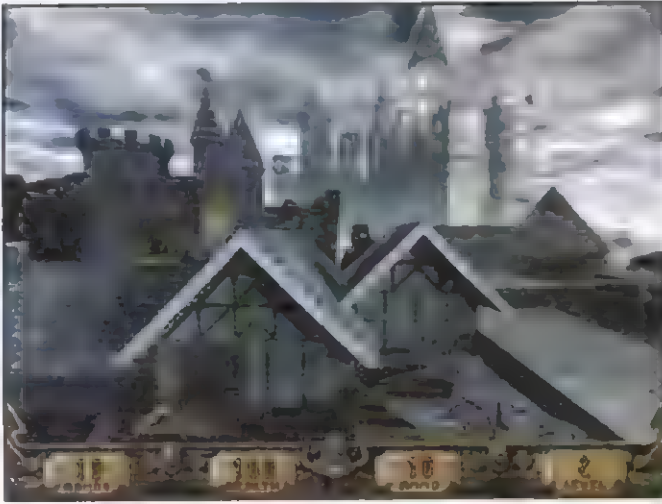
Doğrusu ya, bazen yaptığımızı işten nefret ediyorum. Tamam, piyasanın durumunu bilen bir oyuncu olarak mucize beklemiyordum, ama bu kadar sene üzerinde uğrassan bir oyunun en azından bir şeyere benzeyeceğini zım etmek sanırım doğaldır. Sonuçta Epic firması da Unreal üzerinde yaklaşık beş yıl kadar uğraşmıştı ve sonuç özellikle grafik kalitesi açısından inanılmazdı. Neyse, şimdi incelememizin biraz adını

bilmesi için doğrudan karşılaştırmaya yöntemine başvuracağım. Daikatana ile Soldier of Fortune'ı yan yana koyacağım ve en azından grafik özelliklerini kıyaslayacağım. Bunun için öncelikle Raven Software programcılarından özür dilemek istiyorum, çünkü oyunları gerçekten böyle bir kıyaslamaya hak etmeyecek kadar güzel ama ne var ki her iki oyun da "geliştirilmemiş". Quake 2 grafik motorları kullandığından aklıma gelen en ideal yöntem bu oldu.

Cehenneme giden yol...

Öncelikle Raven firması SOF için kendi geliştirdiği özel bir Quake 2 motorunu kullanmış. Sonuçlar gerçekten mükemmel, her ne kadar harita tasarımı biraz büyük bir yenilik içermese de seçilen renkler son derece yumuşak. Karakter animasyonları ise neredeyse kusursuz, düşmanların çizimleri ve hareketleri neredeyse gerçek gibi görünüyor. Doğrusu bu oyunda karakterlerin üzerinde gerçekte poligonlar ve kaplamalardan oluştuklarını bile edeceğim hiçbir ipucu mevcut değil, bu modeller kulanıp rahatlıkla bir film yapılabilir. Çatışma esnasında





vurdukları yere göre hasar atıyor ve davranıyor. elinden vurulup silanını dusuren derhal kendini yere atıyor ya da kacmaya çalısiyor. Sonuç olarak grafikler sadece iyi değil aynı zamanda "temiz" yani insanı rahatsız etmiyor. Gelelim Daikatana'ya. Birilen Romero'ya artık karakter modelenmesinde genellikle biraz fazla poligon kullanıldığıni söylemeyi unutmüş sanırım. Daikatana gorup gorebileceğiniz en kötü modellere ve animasyonlara sahip. Bundan yılar önce çıkan Quake 3'e bile çok daha mukemmel çizim ve animasyonlar bu aیلırsınız. Romero, Quake 1 ve 2 grafik motorlarının bir bileşkesini oluşturdüğünü iddia ediyor, ancak sonuçlar değil. Quake 3, Quake 3'e bile etmez. En kötüsü de karakterlerin yakın çekimlerinde iyice ortaya çıkan yüz kaplamalar, pardon "kapaması". Karakterlerin konuştuğu ve sadece mimikleriyle bile oyuncuya bir şeyleri anlatabildiği bu zamanda, Daikatana modellerinin suratları, tek bir parçadan ibaret ve konuşurken sa-

dece kafalarını sallayabiliyorlar. Ayrıca genel olarak tüm modellerin animasyonları alabildiğine yapay ve kötü, seçti renkler paletleri ise nedense ben de kasma isteği uyandırıyor.

Boşa giden onca para...

Grafik açıdan herhangi bir beklenti karşılamaktan aciz olan bu oyuna bir de ses ve müzik açısından bakalım. Stensen, derdim ama ortada bakılacak bir şey de yok. Neyi Alah ne desem? Ses efektleri son derece kötü ve karmaşık, neden böyle bilemiyorum ama efektleri kim seçtiyse o esnada hermalde kafas bir hayıkyakmış. Hey dostum, her ne içtiysen tanıfın alabilir miyim? Neyse, müziklere değinmiyorum bile, MP3 formatında ve yaklaşık 100 MB kadar yer işgal eden bir dizi olmasa da o tür techno'nin dustria özentisi gürültü, kapatın daha iyi. Peki oyun nasıl be adam? Dersen zold uğun yerde s nirden tıreyerek s ze hayatım da gördüğüm en dandik açılışın burada bulunduğunu söyleyim. Bütün açılış demosu boyunca

oyun içi grafiklerle hazırlanmış sahneler geçiyor ve genellikle iki adamın bitmek bilmeyen asırı lı gıncı (OAGH!) diyaloguna maruz kalıyorsunuz. Altın kural, eğer bir oyun böyle bir giriş yapıyorsa daha en baştan kaybetmeye mahkum demektir, yani dakika bir, gol bir. Neyse, demo geçtikten sonra kendinizi niyeyse bir kopruden düşmüş olarak ve bataklık içinde buluyorsunuz, buradan ilerleyip büyük düşmanın kalesine sızmanız gerekiyor. Ve her ne hikmetse hemen yanınızda bir hayriseverin bıraktığı lon Blaster silahını alıp yola koyuluyorsunuz. Hemen ardından bataktan fırlayan ilk vehşi, korkunç ve inanılmaz düşman a bo-

mayı neden kabul etmiş anlayabilmiş değilim. Yani bunu kim alır ki? Türkiye'de zaten korsan kopya olarak raflara çıktı bile ve korkan o korsan kopyalar bir eko ay kolay tüketmeyecek. Tabii tüm bunlar için Eidos yetkili erini suçlamam mümkün değil, sonuça Romero ağzı iyi laf yapan bir adam bildiğim kadarıyla ve onları da bir şekilde etki emey başarmış herhalde. Ama ne kadar iyi bir hatip olursa olsun yine de insanların bu oyunu almasını sağlamayı başaramaz. Sonuç olarak Daikatana tarihini tozlu sayfaları arasında kaybolup gitmeye mahkum bir oyun.

Mad Dog



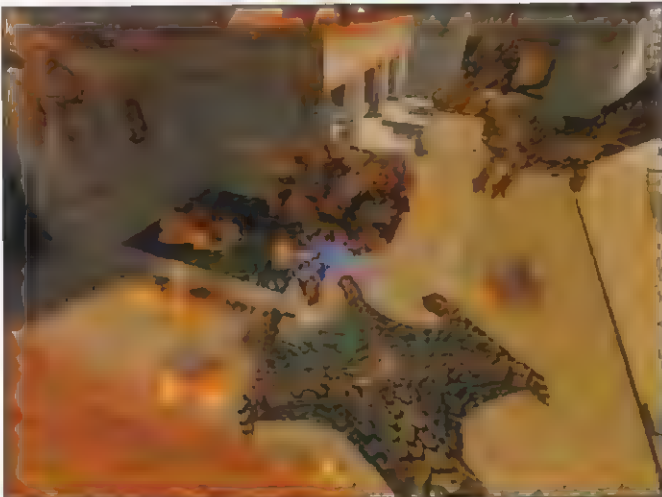
ğuşmak zorunda kalıyorsunuz. Bu düşman ne mi? Tahmin edemediniz mi? Hayatta bilemezsiniz zaten, durun söyleyeyim, korkunç bir mutasyona uğramış, nınlılmaz saldırgan ve zehirli minik yeşil bir kurbağa. Hemen ardından da inanılmaz korkunç dev sineklerle kapışmanız gerekiyor, bunlar genellikle yerdeki ıstıridye kabuklarının içinden fırlıyorlar. Bay Romero, tüm haya gücünüz bundan ibaretse, s ze, en yakın zamanda meslek değiştirmenizi öneririm.

Tarihin tozlu sayfaları...

Dogrusu uzun zaman bu oyunu merakla bekledikten sonra ancak birkaç kısa bölüm oynayabildiğimi tıraf etmeliyim. Meslek aşkı bile ben bu oyundan ışık hızıyla tiksinekmekten aıkoyamadım. Dogrusu Eidos bu oyunu dağıt-

LEVEL KARNESİ

Grafikler
Tek belimeyle beraber daha ne demem bekliyorsunuz ki? Bu oyun 3 sene önce bile çıkıyadı vasat sayıldı. İmdiye zaten artık geç.
Ses ve Müzik
Her Quake'ten daha çok fazla paratıyor. Hiç olmama seslere daha özen gösterilebilirdi.
Oynanabilirlik
Tipik bir FPS, FPS'lerin inisiyatiyatına göre. Özellikle çevre tasarımı bu kadar kötü olan çok az oyun vardır hermalde.
Atmosfer
Dünyamızı saran gaz tabakasına Ha, efendim? Oyun atmosfer mi? Güldürmeyin beni.
LEVEL Notu
20





SHOGUN: TOTAL WAR

Savaşı kazanmanın şartı kalabalık bir ordu mu, akıllı bir lider mi?

apım: Creative Assembly

Dağıtım: Electronic Arts

Türkiye dağıtım: Aral İthalat

Tür: Strateji

Web: www.creative-assembly.co.uk

Yukandaki sorunun cevabı hakkında fikir yürütmeye başlamadan önce yeterince faydalı ama aynı zamanda da eğlenceli bir kaynağa danışmak isterseniz oyun kutuphanemizden Shogun: Total War'u çıkarıp biraz deneyin. Muhtemelen faydasını göreceksiniz.

Ben bu ara başlıklara karşıyım

Aslında konuya bu kadar kesin bir görüş yapıp strateji oyunlarının «tabii yeniden yazıyor filan gibi» çirkinlikler yapmak stemiyordum ama öyle oldu galiba. Ama kendinizi benim yerime koyun aylar sonra nihayet hem ortalamanın üstüne çıkabilen hem de türü strateji olan bir oyunla ilgilenme fırsatı buydum. Duygularımı saklamak, her şeyi belli bir düzen içinde yavaş yavaş açıklamak için fazlasıyla heyecanlı olabiliyim. Dolayısıyla paragraflar arasındaki olası atlama lar yüzünden boşuna derginin aralıklarıyla oynamayın, söylemedi de demeyin.

Bir zamanların Defender of the Crown'ını ya da hafızanızı zorlamak istem yorsanız geçen yılın Breaveheart'ını hatırlamaya çalışsanız ilk bakışta Shogun'un neye benzediği hakkında biraz fikir sahibi olabilirsiniz ama bu fikir tek başına çok da yanıltıcı olabilir. Tıpkı bir takım dizilerde Japonları sürekli yerde oturur görüştüğümüz için ayakları o maddiğini zannettiğimiz cemalet günleri

imizdeki gibi. Gerçekten de oyunu oynamaya başladığınızda gerek oynanış tarzı, gerek savaş strateji dengesi gerekse de ağır ama sürükleyici temposuyla sözünü ettiğimiz diğer iki oyundan biraz farklılaştığını görüyoruz. Ama fikir uzaklığıyla ar uzaktan göründüklerinden farklı olabilirler.

Shogun'u son zamanlarda gördüğümüz tarih üzerine kurulu oyunlardan ayıran şey bu oyunun aslında kıyafetli olma bulünebilecek kadar dengeli ve detaylı bir şekilde hem turn-based stratejiye hem de real time savaşlara ağırlık vermesi. Oyunumuzun hikayesi, 1542'de son Shogun imparatorluğunun çökmesi üzerine Japonya'nın birbirleriyle savaşan sekiz ayrı parçaya bölünmesiyle başlıyor. Siz bu sekiz hanedanlıktan birinin liderliği ne soyunacak ve tüm Japonya'yı tekrar bir araya getirip büyük koltuğu da kendinize tanısis etmek için girdiğiniz devasa savaşları kazanmaya ve akıllıca stratejiler uygulayarak hükümdarlığınızı sürdürdüğünüz toprakları korumaya çalışacaksınız.

Ve hep yazmayı unutuyorum

Oyunun turn-based strateji cephesinde kaynak toplamak, yeni teknolojiler ve askeri birimler araştırmak, yeni yapılar kurmak ve bunlardan yeni birimler elde etmek, diğerleriyle aranızdaki diplomasiyi kurmak ve koru-



mak için anlaşmalara imza atmak gibi bildiğiniz şeyler var. Shogun'da araştırıp geliştirebileceğiniz farklı özelliklere sahip 12 ayrı asker birimi bulunuyor. Ancak savaşlarınızın kadar hakınızı koruma da sorumlusunuz. İyi bir yönetici olarak halkınızın mutluluğunu ve güvenliğini sağladığınızdan emin olmak zorundasınız. Gerçek feodal yönetimlere atıfta bulunan Japon insanları, Civ izatı on'ın bekentilen sürekli yükselen halkları kadar sık sorun çıkarıp basınızı ağrıtmıyor ama burada da gelişim yolunda gitmesi için gerekli koşullardan birinin halkın size inancı olduğunu unutmamanız gerekiyor. Burada bir Civilization Shogun karşılaştırması yaptığım düşünülmesin. Çünkü her ne kadar birçok oyuna göre çok daha detaylı bir yönetim stratejisine sahip olsa da Shogun'un bu konuda Civ'e karşı birilamayacak kadar ciddi açığı bulunuyor. Örneğin bir eyalet diğerinden ayıran hiçbir şey yok. Yani ne oralarda yaşayan nüfusu, ne yaptığınız binalar ne de halkın durumunu takip etme gibi bir şansınız yok. Bir eyaleti ele geçirmek için o sınırlar içine asker sokabilmek yeterli (şatosu olan eyaletlerde bu durum biraz daha farklı olsa da). Her bir eyaletin en azından birkaç şehirden oluştuğu gerçeği düşünüldüğünde bu oldukça sağlam. Böyle söylememe bakmayın, oyunda kesinlikle eyalet yönetimi eksikliği çekeceğiniz sanmıyorum. Çünkü

buyutec altına bir sürü başka önemli öğeyi de alan bir oyunda zaten mikro yönetim işi işler. Gerçekten fazla karıştılabırdı. Buna rağmen az önce de belirttiğimiz gibi sırf bu yönüyle bile Shogun: Total War ortalama bir turn-based strateji oyununa yetecek kadar ayrıntılara sahip. Çünkü hükümdarlığınız altında bu unan eyaletlerde yaşayan insanların özellikle duyarlı olduğu bazı koşullar var ve bunları göz ardı ederseniz bir anda kendinizi üstesinden gelemeyeceğiniz ciddi bir ayaklanmayla karşı karşıya bulabilirsiniz ve göz göre göre eyaletlerinizi kaybedebilirsiniz. Daha önce oyunda sekiz ayrı hanedanlık olduğunu ve toprak mücadelesinin bu gruplar arasında geçtiğini söylemiştim ama bu sayıya bir de belli bir toprak ve lideri olmayan isyankarlar ordusunu eklemek gerekiyor. Çünkü her ne kadar düzenli bir yapıya sahip olmasa da bu ordu huzursuzluğun baş gösterdiği her noktada birden beliriverip siz daha ne olduğunuzu anlamadan toprağın za kendiyi bayrağına dikebiliyor. Topraklarınız üzerindeki tek tehdit düşmanlarınız ya da isyancılar da değil. Bir de askeri ayaklanmalar var ki onun çok daha tehlikeli olduğunu tahmin edersiniz. Bunun dışında sizden bütünyle bağımsız olarak gerçekleşen deprem ve hatta tsunami dalgaları durup dururken şleni zora sokabilecek diğer etkenler. İşte hükümdarlığınızın devam ve yayılımı





sınırlarını genişletmesi için karşı niza çıkacak en temel stratejik hesapların bir bölümü bu. Diplomasi ilişkileriniz ise sadece diğer hanedanlara sınırlı değil. Barbar dediğiniz Avrupa ilana da eglen. celik d plomasi ilişkileri kurabiliyor sunuz oyunda. Anladığınız bir d lde yazılmış anlaşmaların altına imza atma şansınız falan var, size kalmış. Bir de sevgili ninjalarını kullanarak d plomat k su kastlar düzenleyebiliyorsunuz. Suikastlar ya bir elciye ya da bir hanedan komutanına karşı işleme şansınız var. Butun birimlenniz gibi ninjaların da zamanla tecrübe kazanıp başan ihtimalleri yüksek olduğundan ilk cinayetini işleyecek bir ninjaya daha zor bir görev olan komutan öldürme işine göndermeye kalkmayın. Bu suikastların en güzel yanı videoları. Gayet zarf hareketlerle kurban na hamle yapan adamınızı izlerken kendinizi o anın sonucundan çok görüntünün güzelliğine kaptırıyorsunuz. Gerçi 2 zafer iki de yenilgi olmak üzere toplam dört tane video hazırlanmış, bu olayı canlandırmak için ama her dakika böyle kompolar kurmayacağınıza göre izlemekten

sıkılacağınız sanmıyorum

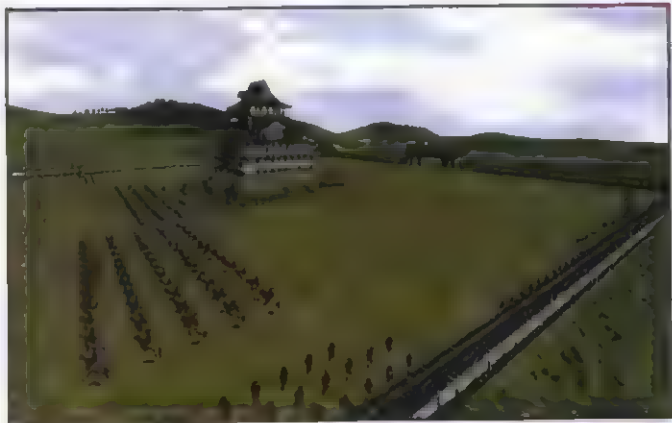
O zaman da benim yerime...

Gelelim Shogun'un kendini esas ortaya koyduğu ve çok daha başarılı olduğu realtime savaş bölümüne. Oyunun savaş ekranını ilk gördüğümde bunun Akira Kurosawa'nın destansı savaş sahneleriyle susu. Ran filminden bir kare o abileceğini düşündüm. Gerçekten de oyun boyunca süren uzun savaş arda ister kazanın ister kaybedin, kocaman bir arazi üstünde binlerce kişilik k ordunun karşılaştığı, birbirine girdiği ve sonunda üst üste yığıl bir ton ceset bırakarak tekrar çözüldüğü sahneler butunıyla bir filmi kurgusal gerçekliği içinde geliştiriyor. Sadece görsel olarak değil, savaşın gelişimi, biriminizin kendi başına geliştirdiği taktik ve tepkiler açısından da bu oyun kesinlikle benzerlerinden çok üstün. Her şeyden önce Shogun realtime savaş oyunlarında görmeye alışık olmadığımız bir yapıya dğerlerinden ayrılıyor: Savaşa gönderdiğiniz bütün birliklerin kendi gelişim aşamaları var. Ordu hiyerarşisi bir

genel kumandan ve onun altındaki birlik komutanları ve askerlerden oluşuyor. Ancak binlerce adamın söz konusu olduğu bir orduda tek tek askerlenniz yönetmeniz söz konusu olmayacağına göre, ortalama 60-70 kişiden oluşan birliklennizi yönetiyorsunuz. Bir savaşa giderken ürettiğiniz bu birlikten tek atışlık birimler olarak görürseniz büyük bir hataya düşmüş olacaksınız. Çünkü aynı adamlar sağ kalmayı başarırsa bir sonraki savaşa çok daha güçlü ve yetenekli olarak çıkacaklar. Yani bu oyunun bir de FRP yanı var. Ayrıca adamlarınız sadece birer piyon gibi olumune sa vaşmak yerine gerçek birer asker gibi kaçmayı biliyorlar. Tehlikeden yeterince uzaklaşıp kendilerini guvende hissetmeye başladıklarındaysa durup sizden yeni emir

dediğiniz zor bir yocaluk zaten. Sonra birden güneş açıyor, sis kalkıyor ve burnunuzun dibinde onları görüyorsunuz, savaş arka daşlarını zı. Bunlar hoş şeyler ama emin olun hepsi bu değil. Shogun Total War Japonya'nın 16. yüzyıla dayanan tarihini gerçeklerinden, gelişmiş 3D motoruna, çok çeşitli ve gerçekçi binimlerinden ilginç videolarına, değişken ve etkin hava koşullarından özgün arayüzüne ve burada bahsedemediğimiz multiplayer eğlencesine kadar ilginç, sürükleyici, eğlenceli ve özgün bir oyun. Kendinden başka bir şeye benzemeyen, yaratıcı ve şaşırtıcı bir strateji savaş oyunu ilginizi çek yorsa şiddetle tavsiye ediyoruz.

Serpil Ulutürk



bekliyorlar. Bugüne kadar hiç savaşta yer almadım ama bence çok gerçekçi ve mantıklı bu. Ayrıca binlerce insanı aynı ekranda, aynı anda savaşırken görmek daha önce karşılaştığımız bir şey değildi, tabiri kuruşawa filmi saymazsak. Bu vesileyle oyunun 3D motoruna da saygılarımızı sunuyoruz.

Birileri can sıkıcı şeyler yazıyor.

Savaşın gdisatını belirleyebilecek bütün detaylar oyle iyi düşünülmüş ki hangi birini anlatsam bilmiyorum, hele de sayfanın alt sınırına bu kadar yaklaşmışken bütün bu güzellikler arasından seçim yapmak zorunda olmak çok zor. Yoğun bir sis altında savaş alanına doğru ilerliyorsunuz di yelim. Bu, ciddi bir gerginlik yaratan, onunuzu arkanızı göreme-

Grafikler
Panoramik 3D arazileri iyi detaylandırılmış birimler, hava koşullarına bağlı olarak değişen görüntüleriyle oyunun grafikleri çok iyi.
Ses ve Müzik
Oyunun temasına uygun, seçme müzikler ve sesler de yerli yerinde. Kimsenin bir itirazı olacağını sanmıyorum.
Oynanabilirlik
Özellikle kompleksi yapısı göz önüne alındığında gayet iyi düzenlenmiş, sade bir arayüz.
Atmosfer
Müzikler ve görüntüler kadar oynanışla da iyi bir biçimde desteklenen atmosfer sizin dizi 22. yüzyıla kadar uzatılmıştır.

LEVEL Notu

92



THEOCRACY

Ubisoft'tan derin bir strateji

Yapım: Ubisoft

Dağıtıcı: Ubisoft

Tür: Strateji

Web: www.ubisoft.com



Amerikanın aslında bu günkü Amerikalıların değil de kızıldiller dedikimiz, oranın yerli halkının vatani olduğunu söyleriz daima. Ancak, Hollywood filmlerine çok yansımadağı için çoğumuzun bilmediği çok başka uygarlıklar da yaşadığı Amerika'da. Kızıl deriiler sadece şansı eseri, karşılarında bir tehtid gorduklerinde dövmekten başka seçenek bilmedikleri için biraz baş kaldırdılar. Her de soyları günümüze kadar devam edebildi. Ama Amerika kıtasının diğer yerleri o zamanın koşulları altında medeni sayılabilecek bir uygarlık kurmuşlardı ve kapılarına kadar gelen yabancı bir ırkı şehirlerinin içine kadar davet etmekte sakinca görmeyecek kadar konuksever oldukları için kendi evlerinin içinde İspanyol celiğinin tadına bakıp, tarih kitaplarının sarı saman sayfaları arasına yerleşmişlerdi.

Amerikanın bu medeni yerli kabilelerinin bildikleri bütün sırlar da, onlarla birlikte mezara girdi. Avrupalı insanın birkaç sandık altının içine gizlediği soykırımda, bu gün hala sır çözilemeyen gizemli binalar, Ufo'larla bağlantısı olduğu sanılan dev sanat eserleri ve insanlığın birkaç yüzyılı gittik

insanlığın doğal gelişim sürecinde yaşanan bu vahşetin bugüne sarkan yararları ve zararları son derece tartışmaya açık bir konudur çünkü sanat ve teknoloji alanında hiç de azınsanmayacak bir birikimle sahip oldukları ve yaşamaya devam etselerdi belki de bu gün dünyanın en büyük güçlerinden biri olacak bu ırklar ne yazık ki dine dayalı yönetim o kadar abartmışlardı ki, ülkenin ilahları derin konumundaki Samanlar olur olmaz her şey için insanları din dırı kurban ediyorlardı. İnsanlar da kurban olarak serfelerdenirmek için can atıyorlardı. Dolayısıyla bu tartışmaları yapmanın bizim işimiz o maddeyi hatırlıyor ve derhal oyuna geçiyoruz. Geçmişte olanları geçmişin kuralları ile yargılamamız gerektiğini de bir kez daha belirtiyoruz.

Bir RTS daha mı? Yapma bunu bilze Uby...

Real Time Stratejilerin çoğumuz için artık cansıkıcı deneyimler haline geldiğini biliyoruz. Hatta bu oyunların cansıkıcı olmaya başladıklarını söylemek bile artık cansıkıcı olmaya başladı. Elimize bir RTS geçtiğinde artık keskinlikten yorgunlukla ve beklentisiz olarak

yüklemeye başlıyoruz ve minimum kurse minimum install seçeneğini kullanıyoruz ki, beş dakika sonra silerken uzun süre beklemek zorunda kalmayalım istiyoruz. Yani anlayacağınız, birisi onunuze RTS koyduğunda kaçacak de kaniyorsunuz.

İtiraf etmek gerekir ki Ubisoft'un (Uby, Theocracy'si elimizde geçip de Cd Rom'a yerleştiğinde aynı refleksle hemen minimum install seçeneğini aramaya başladık, çünkü zaten 2 cd olan oyunu full install etmeye kağıtımızda zaten ağızına kadar incelediğimiz oyunlarla dolu olan test bilgisayarımızın harddiskinde hem yer kalmayacağını hem de bu ay çok ciddi çabalarla ele geçirdiğimiz 1,2 Gb install isteyen Shotgun'un official review CD'sini beş dakika daha geç oynamak zorunda kalacaktık (dedikya, full install'ı geri almak daha uzun sürüyor). Ama Theocracy sağolsun bizi bütün bu endişelerden kurtardı ve hiçbir beyanatta bulunmamıza gerek bırakmadan kendisini kafasının estiği bir yere ve kafasının estiği bir büyük ukte kuruverdi. O aya mudanale edemememizin şaşkınlığını üzerimizden atamamışken oyun açıldı da, birden bire derin bir RTS ile karşı karşıya olduğumuzu anlayıp, oyunun kurulumdaki kendini beğenmiş tavrını unuttuk.

Oyuna Tutorial kısmını incelemeden girmekle, hayatın zıdını 5-10 saat hiç yaşamamış gibi coşmak arasında hiç fark olma

diğini hatırlatırım hemen. Gerçek bir video film şeklinde sunulan Tutorial'i iyi izlemeniz tavsiye ederiz çünkü biraz uzun süren bu bölümün sonunda eğer oyunu doğru oynamayı istiyorsanız her şeyi anlamış olmalısınız. Anlamadığınız bir yer olursa da düşmanlarınız size kısa zamanda öğretecektir.

Para her şeydir...

Theocracy'de koayca görebileceğiniz ilk ayrıntı, bir topluluk inancını somutlaştırarak yönetilmeye çalışılma da, ekonomi veya kısaca para, inancın yönetildiği değerlerden daha önce gelmektedir. Yani, ne kadar kurban verirseniz verin, ne kadar buyu yaparsanız yapın, etrafa ne kadar tanrı heykeli koyarsanız koyun, eninde sonunda ağaç kesmek ve maden çıkarmak zorundasınız. Aksi takdirde düşmanlarınız freni patlamış altı beygirle çekilen bir posta arabasının geçtiği gibi geçecektir üzerinizden, (Hos atlı arabalarda asıl fren mekanizmasının atlar olduğu da bilinir ama şöyle gumbur gumbur, dolu dolu bir örnek vermek pahalına karşın kurtum fizik kurallarını Bir de eğri atış, serbest düşme gibi fizik kuralları vardır, onu da gelince Sinan'dan dinlersiniz.)

Oyunu kurduğunuz binalara boşta duran çalışanlarınızı tayin etmek üzerine kurulu desek yalan olmaz. Her binayı seçtiğimiz de o anda kaç çalışanın bütün



classic

UEFA EURO 2000

Downloaded from <http://ajphaphapublications.sagepub.com> at National Archive Publishing Co on May 12, 2015

apim: Creative Assembly

Dağıtım: Electronic Arts

Türkiye dağıtım: Aral İthalat

Tür: Strateji

Web: www.creative-assembly.co.uk



Eğer bir futbolcu bir takımın kadrosunda yer alıyorsa, o futbolcu o takımın bir üyesidir. EA Sports, EA Sports'taki futbolcuların her oyun için bir e-kartı ile birleşerek hak sahipleri parçası olarak emporisi ne kadar. Aynı zamanda emporisi ne kadar. Aynı zamanda emporisi ne kadar. Aynı zamanda emporisi ne kadar.

[illegible]

01. y'ar'ar. an a r e s t e r e r
 r e p'ar'ar. f r a n c o i s g e n e r

[illegible]

Kupa Krali

20. a. m. z. e. r. I n l a n d e m a s t
 l e n g u a g e n a m e n t e u t 2000
 a z e n e k e e d s e n e r e A n g l e
 n a l o k a l e m e e c e a c e g n z b r
 e y t a c e e t n e v a t G e r m
 n e e d s t e d e e t m s o n t a t e
 m a s t e g l a d g e e r c a n a



URBAN OPERATIONS

İstanbul'da geçen bir terörist saldırısına karşı koymaya hazır mısınız? İnsanların kaderi sizin elinizde...

Bilgi için: www.rainbowsix.net

Yapım: www.redstorm.com

Dağıtım: www.redstorm.com

Yağmurlu geçen bir Mayıs sabahı televizyonu açtığı-
nı zda haberlerde bir ter-
onist saldırısı sonucunda rehi-
ne alınan sivillerin kurtarılarak,
teroristlerin etkisiz hale getirildiği-
ni anlatan bir haber ile karşılaş-
tırsınız. İşte dünya oyun tarihini-
nin en uzun süreli oyunlarından
biri olan Tom Clancy's Rainbow
Six Rogue Spear Mission Pack
Urban Operations'ın bir görevi-
de İstanbul'da geçiyor. İstan-
bul'da geçen ilk uluslararası ya-
pım olan Byzantine'i zaten Level
ile aştınız. İstanbul'a bu kadar
kapsamlı değinilen ikinci oyun da
Urban Operations. İsminden de
anlayabileceğiniz gibi aslında Ro-
gue Spear'ın görev paketi olan
Urban Operations'da aslında pek
de İstanbul'u kabartacak bir ye-
nilik yok.

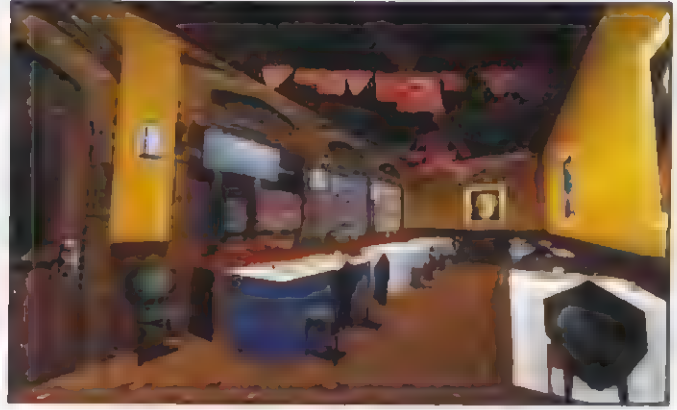
So Tell The Girls...

Rainbow Six en başından beri
dünya üzerindeki gerçek alanları
kullanarak bir oyun ve bu nedenle
Urban Operations'da da dört
farklı oyun tipi ile oynayabilece-

ğiniz Hong Kong Hotel, İstanbul
Marketplace, London Tube Stati-
on, Meico City ve Venice Canals
olmak üzere toplam 5 ayrı alan
mevcut. Tasarımı ve görünümü
çok kaliteli olan bölümler sizi biraz
uğrattırarak gibi. Paketteki bir di-
ğer eklenti de orijinal Rainbow
Six'de yer alan beş hantanın
(Amazon, Hestate, Hacienda,
Hotzone, Skyscraper) Rogue Spear
Engine'i altında çalışacak şekil-
de yenilenmiş olarak sunması.
Sadece birkaç görsel değişikliği
bulunduğu bu görevler aynıy-
nı bırakılmış. Eğer yeni Custom Mis-
sion seçeneği olmasaydı paket içe-
rinde yer alan bu haritalar Ur-



ban Operations' almak için yeterli
neden olarak görülmeyebilir.
Bu seçenek ile haritaları çeşitli
oyun türlerinde 50 teröriste
karşı oynamaya izin veriyor.
Urban Operations'da Rogue Spear
'da yer alan beş oyun tipi ne
(Assault, Lone Wolf, Terrorist
Hunt, Hostage Rescue, Recon) ek
olarak bir de Defend modu ek-
lenmiş. Defend modunda siz yeni
nizi korurken teröristler sizinize
saldırırlar. Ve tabii ki tüm bu ek-
lenenlerin yanında olmazsa olmaz
diğer bir şey de silahlar. Eklenen
dört yeni silahla atış gücünüz ge-
liştirilirken görevler için en uygun
silahı da kullanabilirsiniz. Silahlar
HK21E3 Light Machine Gun,
M249 SAW Light Machine Gun,
RPD Light Machine Gun, AWS Si-
lenced Sniper Rifle. Urban Opera-
tions'ın ayırtıcı bir diğer özelliği
de Rogue Spear'dan alınan yapay
zekada (AI) yapılan değişiklikler.
Bunun etkilerini görebileceğiniz
en iyi oyun tipi ise Defend.



... That I Am Back In Town

Oyundaki tüm haritalar Custom
Mission seçeneği ile oyna-
mak mümkün değil. Sekiz yeni
Multiplayer haritası sadece Lone
Wolf ve Terrorist Hunt modları-
nda oynanabilirken, Defend modu
sadece beş Urban Operations har-
itasında oynanabilir. Custom
Missions seçeneği kullanılarak pa-
ket içerisinde yer alan 18 harita-
dan 60 farklı görev çıkartılabilir.
Oyunda görsel olarak ön planda
çıkkan bir diğer nokta da her ülke-
nin teröristinin görünümünün
farklı olması. Güzelik ayrımı arda-
sıktır.



Görevlerin zorluğu Rainbow
Six veya Rogue Spear'ı aratmaz-
ken yine oldukça zaman gerektir-
yor. Başarıya giden yolda hatasız
nazırlanan plan ve çelik gibi sını-
rlardan geçiyor. Özellikle çok iyi
gizlenmiş olan nişanlar içinizi ba-
yağı bir zorlaştıracak. Hatta çoğu
zaman kim tarafından öldürüldü-
ğünüzü veya nereden ateş edildi-
ğini görmek dahi mümkün değil.
Grafik olarak göze batan bir de-
ğişiklik o zaman ses efektleri nere-
deyse mükemmel hale getirilmiş.
Urban Operations Rogue Spear'a
radikal eklentiler yapmasa da
Single ve Multiplayer modlarında
sunduğu yeni haritalar ve çeşitli
eklentiler ile Rainbow Six fanlarını
hayal kırıklığına uğratmayacak bir
paket. Ama paketin içerisine ve

sunuş tarzına bakılırsa Multiplayer
özellikleri ön planda tutuluyor.
Sonuç olarak Rainbow Six sensini
kaçırmayan oyuncular için zevkle
oynatabilecekleri bir paket olan



Urban Operations la yeni
tanişacak olanları ise beraberinde
bir tane de Rogue Spear edin-
meliler. Arkanızı mutlaka duvara
venin.

(Günde 24 saat, takılmış plak
gibi, So Tell The Girls That I Am
Back In Town şarkısını çalanın
sanırlarla birlikte çalışmak zorunda
kalmamdan dolayı bunyemde
oluşan psikolojik rahatsızlıkla uğ-
rasmak çok zamanımı aldığı için
son anda gelen bu yazıyı yeterince
inceleyecek vakti bulamadım.
Yaz da hatalar varsa okuyucu-
larımızdan kendimi ve bir şarkıya
bu kadar kafasını takabilen ar-
kadaşlarımız adına özür dilerim.
Cem)

Phantom



Grafikler

Rogue Spear Engine'i kullanan paketteki gö-
revler haritaların tasarımı ve görüntü kalitesi
ile göz dolduruyor.

Ses ve Müzik

Ses efektleri ile görsel olarak yakalayamadı-
ğımız gerçekliği ve heyecanı yakalamak müm-
kündür.

Oynanabilirlik

Zorluk olarak Rogue Spear'dan pek bir farkı
olmayan Urban Operations da iyi hazırlan-
mış planlar sunuyor.

Atmosfer

Gerçek mekanlar ve ne yapacakları belli ol-
mayan teröristler. Kalbi olanlar bu oyun-
dan uzak dursunlar.

90 LEVEL Notu





HIDDEN & DANGEROUS: DEVIL'S BRIDGE

Çekler bile yapıyor kardeşim. Ayıplar olsun bize...

Yapımcı: Illusion Software

Dağıtım: TalonSoft

Tür: Taktik-Savaş

Bilgi için: www.talonsoft.com



Geçen yıl kendisinden fazla söz ettirmeden geçip geçen bir oyun pek çoğunuzun dikkatinden kaçtı biliyorum. İkinci dünya savaşında Almanların işgal ettiği Fransa'da, direnişçilerle bu üsüp onlara destek vermek için seçilmiş bir grup askerin hikayesinin konu edildiği Hidden & Dangerous, maalesef ünlü bir geliştirici firma tarafından üretilmediği için kimse tarafından ciddiye alınmadı. Ortaokulda resim çizeni öğretmenler odasında diğer öğretmenlere gösterecek kadar mükemmel bu anresim hocamın, diğer öğretmenlerin yorumlarını anlattığı sırada düşündüklerimi düşünüyordum. İşte anda "Bu resimlerin altında ünlü bir ressamın imzası olsa, kapış kapış satılırdı." İmaj sevdisi, denilen saçma iğnelerin kurbanı olduğuna nandığım Hidden & Dangerous'un görev paketini açıklamak da bana kısmet olduğu için mut uyum çünkü söy-

enecek çok söz var.

Oyunun bittiği yerden devam eden Hidden & Dangerous da bu defa İngilizlerin ünlü SAS komandolarını yöneterek, Almanların işgal altındaki Polonya, Çekoslovakya gibi küçük Avrupa devletlerini Hitler'den kurtarmaya çalışıyorsunuz. Görev paketinde üç kampanya etrafında toplam 9 görev oynayabiliyorsunuz ancak, her görevi bitirmenin saatler sürdüğünü, ve her görevde haritanın biraz daha büyüdüğünü hatırlatırım. İlk kampanyanın genellikle Almanların esir kamplarına sızmak, esir Amerikalı subayları kurtarmak, Almanların gizli projelerini çalmak gibi konulardan oluştuğunu da ek edeyim.

Harita bir askerin karnesi gibidir

Oyunun orijinalinde olduğu gibi küçük boyutlu haritadan aynı anda bir çok emir verebiliyor ve dört adamınızın da aynı anda

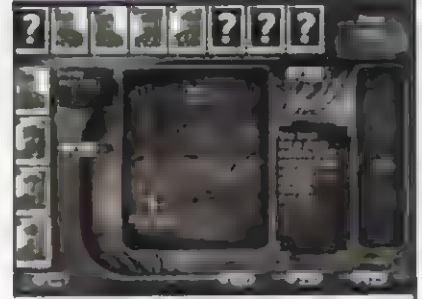
harekete geçmesini sağlayabiliyorsunuz. Mesela, bir binanın kapısından içeri aynı anda 4'unun de girmesini istiyorsanız harita üzerindeki planlama araçları ile her adama bir yönlendirme çizmek ve kapının ağzında

bulundurmaları. Sonra da aynı anda kapıdan içeri girmelerini sağlayarak yeni bir plan çizip bir hatta evin içine dalar da kimin hangi noktaları kontrol edebileceğini bile belirleyebilirsiniz. Bu sistem, Rainbow Six'deki planlama aşamasına çok benzediğini ama açıklığı daha gelişmiş ve pratik eşitilmiş halde olduğunu söylememde yarar var. Tek eksiği yanı sıra, oyunun harita arasında geçiş yaparken yüklenme zamanının bir dakikayı aşması. Bu yüzden bir noktadan sonra insanın haritaya giresi kalıyor ve plan yapacağına direkt yönetimle adamları ilgilendirmeyi tercih edebiliyor ki, sonunda mutlaka birkaç adaminizi sıkıyalatıyor veya oluyor.

Başkasının eline geçmemesi gerekir

Devil's Bridge, orijinal oyuna oranla biraz daha zor görünüyordu. İlk oyunda da yapay zeka oldukça iyi, diğersiz bulmakta, bulunca da savaşmak da başarılıydı. Ancak görev paketinde yapay zekanın biraz daha geliştirildiği anlaşılmıştı. Fakat bu gelişimin oyunu zorlaştırmaktan başka etkisi olmamış gibi görünüyordu. Düşmanlarınız bu kez biraz daha yenimez olmuşlar gibi görünüyorlar. Ama zaten orijinal oyunu bitirip de görev paketini almak isteyen biri daha kolay bir oyun deneyimi ile tatmin olmayacaktır. Dolayısıyla bu politikanın daha doğru olduğu kestirilmekte bulunabiliriz.

Illusion Software'sun çek aslı bir geliştirici firma olmasına ve çekstanın da daha birkaç sene öncesine kadar Sovyetlerin şerharamaz teknolojileri ile donatılmış bir ülke olduğunu hatırlarsanız, oyun dünyasına bu kadar kaliteli bir yapım soktukları için



kendilerine saygı duyarsınız. Neden bizim ülkemizde olmuyor diye sormayın sakın. Siz o kopya oyunları almaya devam ettiğiniz sürece bu ülkede ne oyun geliştirici firmaları ne de tatarlar oyun dergisi olur. Ondan sonra bizim mali kutumuzu gereksiz mektuplarla doldurursunuz. Ben oyun yazmak istiyorum naapabilirim, ben oyun dergisinde yazmak istiyorum naapabilirim? Çok beklersiniz çok. Bize adresinizi verin, biz sizi ararız.

Cem Şancı



Grafikler

Oyunun grafikleri, modern müzikler, sesler ve diğer atmosferik efektler, geniş bir kütüphane.

Ses ve Müzik

Sesler ve müzikler İkinci Dünya Savaşı'ndaki havayı yakalamaya yetiyor.

Oynanabilirlik

Dikkatli ve yavaş ilerlediği taktirde bir problemle karşılaşmıyor. Asa yüklemeler uzun.

Atmosfer

Oyunun atmosferi var. Tam anlamıyla savaş ortamına hissediyorsunuz. Arkadaşlar, kurt!

LEVEL Notu

81

IMPERIUM GALACTICA II

Alarming bir şey olan RTS'ler genellikle korkutucu görünür... Ama...

Yapım: GT interactive

Digitici: GT Interaktive

Tür: Strateji

Bilgi için: [www. Gtinteractive.com](http://www.Gtinteractive.com)

Küçük bedenlerim zın dünya üzerinde kapadığı yer düşünürseniz gerçekten küçük o duygumuzu anarsınız. K adımı mesafeyi yarımey bile eziyet gören insanoğlunu evrenle karşılaştırdığınız zaman se komp ekilere grebirizsin. En yakınımdaki yıldız yücülük süresinin günümüz şartlarında binlerce yıl o duygunu bırakın. İnsanogunun en yakınındaki gezegeni gidebmesinin bile yıllar süreceğini hatırlatırım size. Bu sonsuz evrende ona hakmetmek için yaşayan biz küçük insanıkarını sınırdık bu şans o mesa da, qunun birinde birer cumsuzluğu ıcat ettiğinde asadeksilmeyen ama devam sayısız artan nsan hufusuna çin yerleşimler yaratabilmek çin evreni yavaş yavaş yay mayadı baş ayadığımızı emin olabilirsiniz. Sanırım o günler geldiğinde yeni canlı-



arla da tanışacağız ve Kız İleri-
lerin beyaz adamın yayı masın-
dan duyduğu endişenin benzeri
ni yaşayacak bu yeni dostlarımız
a da ehinde sonunda kapışacak-
ız. Ya da acaba halk evrimimiz
tamam olmayı veya geliştirmeyi
mi bedel olarak uzaklara açılmak
ıdır? B n herçe yıl sonrasında laşırı
etmeye çalıştığım bu k sacık yazı
da bile "bize ait olmayan" bir var-
lığın hemen yok edilmesi gerekti-
ğini düşünerek kadar vanyız z
ha a sanırım

1997'de yayınlandığında aldın-
tan çok bahsettirememiş ama
strateji severlerin kabine girmeyi
başarabilmiş Imperium Galactica
oyununu hatırlıyor musunuz?
Oynamaktan zevk aldığınız ender



oyunlardan biri olan IG evrense boyutta bir uzay stratejiydi ve yapmanız gerekenler sadece hangi gemileri nereye göndermenizden ibaret değildi. Ko on yönetiminden birimsel araştırmalara, diplomasiye kadar oyuna

der n k katan
pek çok stra
tejik faktor
vardı. Oyu
nun bir quze
yanı ise se
naryosunun
olmasıydı. S
zce s f r d n bir
oyun ver lmi
yor, zaten ya
şam n devam
ettğ bir im
paratorluk
içinde bast

bir teğmen olarak ufak bir görevle başladığınız oyunda verilen görevleri başarıyla yerine getirdikçe yeni haklara sahip oluyordunuz ve her seferinde daha çok yetki ve oyun alanı ile karşılaşıp, oyunun bir noktasından sonra kendinizi imparatorluğun başını bulucularınızın emperum Galactica gerçeğinden övgüyü hak eden bir yapımdı.

**Bazen iki boyutlu
yüzeysel bir bakış daha
iyidir, hayata bakarken...**

İmparum Galactica 2 qelıstırılken, bırıncı oyunda çok beğen topayan konseptı korınmaya çalıstıq ancak, oyunculara daha kulanışlı bir arayüz ve kı bo-

yatılı sıvası a n a n a r y e r n e d e b o -
yutlu gaze görünümü ve grafik
hız andırıcılar desteğinde göz alı-
cı efektlerle dolu yeni bir oyun
sunmak standı ę an a ş l y o r
Şimdi bütün bu uzun lafıların k-
sası, yapımcılar her zaman oldu-
ğu gibi yine "Had beyer, kendi-
mizi aş p m u k e m m e e y a k ın b i r
sey çıkartal m d a h e r k e s i e t k i l e y e
lim, ' diye gır ş mış l e r o y u n a g b i
g o r u n u y o r a m a , s o n u c u n n e d e
reç standı ęi gib i d i ğ u n a b r i k t e
karar vereceğiz sevgili oku-
yucum Bayırın

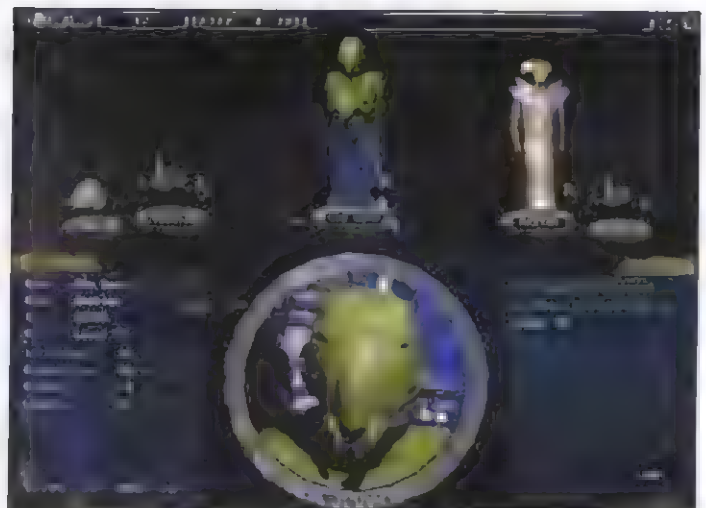
Ju-ju geceler boyunca hirs ya-
pıp, mat edip oynamak, ler emek
için caba sarfettiğin z oyunlar o-
muştur mutlaka. Bu tür oyun ara-
sındaki ayarlar dıyoz, hep-
niz birsin zle Imperium Gaac
ta cı de bu tür sürükleyici bir
oyun gibi görünüyor ama derin

lemesine incediğimizde gerçek-
ten gözümüze batan birkaç nok-
ta o du ki, gece er günler boyun-
ca oynamaya devam ettiğimiz
oyunlar İstesinin üst sıra arındaki
yerin koayca Asheron's Call a,
NFS 5'e bırakıverd

Sonsuzluk

Evrenin, sizin bulunduğunuz koşullarda hayat devam etmektedir ve siz de artık Jzaya açılmış, koloni kurabilme aşamasına gelmiş yeni bir imperator için başında yıldızlar arası trafikteki yoğunluğunuzla arttırma çabasına giren genç bir imperator canlandırmakla mı? Ancak oyunda yok Jzaya açılmamış, yok yıldızlara seyahat etmemiş, yok efendimi başka gezegenlere yerleşmemiş, başka canlara tebusime geçmemiş gibi rüyalarından kaçık uyanıyorsunuz zira bu Jzaya denilen lanetli yerin ağızına kadar entrika ve vahşet dolu olduğunu anıyorsunuz. Ancak, etrafınızda ki korsan kanlı düşman ırklar ve bir bir tuilla beşeriniz yakınınızda bir türlü bırakmıyor ve Jzaya bir kere girdi mi oradan çıkmanın bir yolu olmadığını anıyorsunuz. Elbette siz de hemencecik düzene uyup, yeni teknolojilerde şirmeye, savaş gemileri ıcat etmeye, koloniler kurmaya, ittifaklar yapmaya başlıyorsunuz. Evet, artık düzenin adamı sizdir ve tek amacınız da tüm evreni e-e geçirmekdir.

Konu bu kadar ki se' gorunse





Selam uzaylı, bız dostuz!

Oyundaki diplomasi özelliğini pek tutmadığı mı açık seçik ifade etmeliyim. Eğer evrenin en güçlü ordusuna sahip değilseniz kimse sizinle ittifak kurmuyor veya dost olmuyor. En kolay level de bile bütün rnkler saldırgan ve anlayışsız. Ancak diplomasi özel gelişince gelişmemiş olsa da oyundaki casusluk sistemi gerçekten göz dolduruyor. İyi gelişmiş casuslarla, neredeyse hiç ordı kurmaya gerek kalmadan düşman arınız batırabiliyorsunuz hatta eğer geçirebiliyorsunuz. Casusların zihinleri birer özelliklere sahip oluyor ve görev başarıldıkça veya eğitildikçe level atlıyor. Yüksek levellerdeki bir casus,



düşmanın zihninde bir level 12 casus olması demek her an size bir suikast düzenleyebilir ve başarılı olursa sizi oyundan siler demektir. Şimdi olayın ehemmiyetini yetin (onemini yani) anlayabiliyor musunuz?

mpenium Galactica 2. starte, sevenlerin, özellikle de birinci oyunu sevenlerin yine begeniyle oynayacağı bir oyun olarak görünüyor. Kıyılar bekleniyordu ancak, beklendiği kadar, ne yazık ki, bir şaheser değil. Uzay savaşlarının üç boyutlu olmasına rağmen 2 boyutta kontrole izin vermesi, diplomasideki mantıksızlığın maalesef oyunu tamamiyle etkilemesi ve gezegen yüzeyindeki savaşların da yetersiz kaması nedeniyle oyuncunun IG2'de aradıklarını tam anlamıyla bu amayacaklarını sanıyorum. Ama yine de, Civ, Master of Orion ve Starcraft karşısı gibi görünen bu oyunu oynamaktan zevk alabilirsiniz.

Cem Şancı

Selam Dünyalı Biz Dostuz...

Hemen ardından oyun ekranını üzerine bu görev bitirmeniz için size uyarı bir mesaj çıkıyor ve size görev bitirince veya görev zaman aşımına uğrayana kadar orada kalıyor. Elbette bunların pesinden kosmak zorunda değilsiniz ama, ticaret federasyonu kurmaktan biri size mesaj gönderip "bilmem ne gezegeni nın yanınca korsanlar saldırı ama bir el ativer bana" koş dediğinde gidip zavalı tuccara yardım ederseniz ticaret federasyonu size sempati duymaya başlıyor ve bu federasyon a bağ tuccarlar sizi daha çok ziyaret etmeye başlıyor artık bunun da anlamı vergi toplayıp daha çok para kazanmanız demek oluyor. Çok mu uzun anattım arkadaşlar? Bir de senaryoyla ilgili diğer bir arımı anlatmadan geçemem. Korsan klanları ile başınız çok derde giriyor. Kıp klanların basını buluyorsunuz. Yani korsanların klanı buluyor bir de yeniyorsunuz. Adam da size, be ni yendin an a klanların tek ba-

şına hareket eder bundan sonra sana daha fazla saldırı yapar diyor. Ona dedğiniz sırada kral



yine karşınıza çıkıp "Sen iyi bir savaşçısin, bu savaşın bitmesi için seni damadım olarak görmek istiyorum. Gel kızım evlen," diyor. Aman ne güzel diyor sunuz. hem iş hem aşk. hem kabul ediyorsunuz ve klanlarına kavşanız bitiyor. Ama bir saat sonra bir mesaj, daha geliyor, mustakbel karınız videoda size "İmparator olmuştun ama adam olamamışsin. Ben seni sevmiyorum, ben Maxgregor klanının prensini seviyorum, babama bu evlikten vazgeçtiğini söyleceksin yoksa benimle ger çekten tanışırsın..." diyor ki burada hemen bir parantez açayım, bu kız yani klanın kızı evrendeki en güçlü korsan donanmasına sahip ve harbiyi savaşçı ama diğer yandan evlikten vazgeçtiniz mi de tüm korsanların karşısına geçiyorsunuz artık ne desem boş. An bu kadınlar, bulmuş quzeim imparatoru evlenmem diye tutturuyor ve de evleni kana buluyor.

düşman uzay gemilerini tek tek sabote edebirken, düşman kolonilerinde sığın çıkartıp size de bağlayabiliyor. Ama sıkı durun, anlatlar iki yönünde de çalışıyor. Gizli görev sırasında yakalanan ajanlar öldürülebilir, geri alınamaz edilebilir veya çift yönlü ajan olması için zorlanabilir, dolayısıyla siz düşmanınızın ajanlarını yakayıp kendi tarafınıza çekebilirsiniz gibi düşmanınız da sizin ajanlarınızı yakalayabiliyor. Daha iyisi, ajanların zayıf gücü bırakıp düşman ajanlarını avlamalarını emredebiliyorsunuz ve evrende bir casuslar savaşı başlıyor. Elbette bu savaşlar grafiksel olarak canlandırılmamış ama casusların zihinleri bir levelde 12 casusunu geberttik az önce, diye mesaj yolladığında siz yetenince müddet alabiliyorsunuz. Zira,



Grafikler

Oyunda görsel olarak az olan kısımlarda, ara videolarında, arabanın kaplamalarında görülebilen ama savaş hareketlerinde zayıf.

Ses ve Müzik

Uzayın soğuk ve karanlık havasını hissettiren heyecan verici bir müzik, ama aynı başarıyı yakalayamayan sesler.

Oynanabilirlik

Arabanın geliştirilmiş ve kontrolün kolaylaştırılmış. Diplomatik yolların devamlı kapalı olması sizi hep zor bir savaş hali içinde tutuyor.

Atmosfer

Birinci oyunu sevenler için sorun olmaya- cağını ama yeni tanışacakları çok sürük- lemecektir.

LEVEL Notu

68

Uzay strateji oyunlarının en kolay olanı değil, bilirsiniz. IG2 yine de diğer nasıpla karşılaştırılabilir.

BİRİNCİ YOK

GROMADA

Vur, vur hepsini vur! Şunu da vur, bunu da vur, onu da...

Publisher: Buka Entertainment www.buka.com

Developer: Gromada

Turu: Action/Arcade

Bir dakika, bir dakika... Ben buna benzer bir oyunu daha evvelden hatırlıyorum. Sanırım. Sanırım, evet, evet! Amiga'mda buna benzer bir oyun vardı. Eskerden kalma platform oyunlarını hatırlatan bu oyun uzun süredir elinizde geçmeyen cıvıltılı bir action. Dergide oyunu ilk denediğimde çok hoşuma gitmesine de eve getirdiğimde biraz başında kaldım ve de ufak tefek eğlenceli yerlerini keşfedebildim.

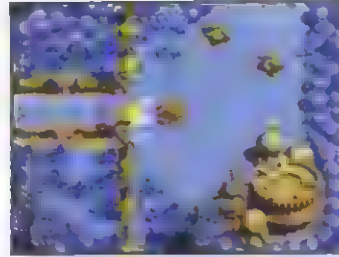
Herkes ölsün ben kalayım

Oyunun konusu oyunda aynı isimde bir gezegende geçiyor. Gromada yeni savaş makinelerinin denenmesi için kullanılan bir gezegen. Fakat gezegende denemeler yaparken yaratıklar gezegeni basıyor ve de bütün makineleri kontrollerine geçiriyorlar. Tabiri ki bir tanesi hariç. Oyunda tarafımızdan kontrol edilen Kassandra yüksek savaş kapasite ile ne sahip bir super tank. Amacınız, tankınız Kassandra ile gezegeni yaratıkların kontrollerine al-



dıkları makinalardan ve yine yaratıkların oluşturduğu birtakım önlemlerden temizlemek.

19 bölümün ilk birkaç tanesi zaten kolaylığından da anıyacağınız gibi eğitim bölümü şeklinde tasarlanmış. 2. görevinizden



sonra bölüm başlarında tankınızda kullanacağınız silah ve eklentiler seçiyorsunuz. Bunlar daha hızlı tekerlekler veya daha sağlam zırh gibi eklentiler olabilir. Bir görevde 4 adet farklı silah test etme hakkınız var.

Bazı bölümlerde görevler anı ve yan olmak üzere birden fazla olabilir. Görevler gene de bir yer, veya binayı yok etmek, bir eşyayı bulmak veya hayatta kalmak şeklinde verilebiliyor. Düşmanlarınız gezegendeki deneme amaçlı makineler. Düşmanlarınız için gerekli silahları bölüm başında doğru seçmelisiniz. Çünkü helikopterlerin olduğu bir haritada havaya ateş edemeyen silahlar pek de işinize yaramaz.

Oyunun grafikleri çok basit düzeyde ve oldukça renkli. Her ne kadar günümüz oyunları gibi yüksek konfigürasyona ihtiyaç duyan 3D grafiklere sahip değilse de, patlama, sıçırma gibi efektler kullanılmış. 800x600 çıkabildiği en yüksek çözünürlük ama-

zaten ortada daha fazlasını gerektirecek bir şey yok.

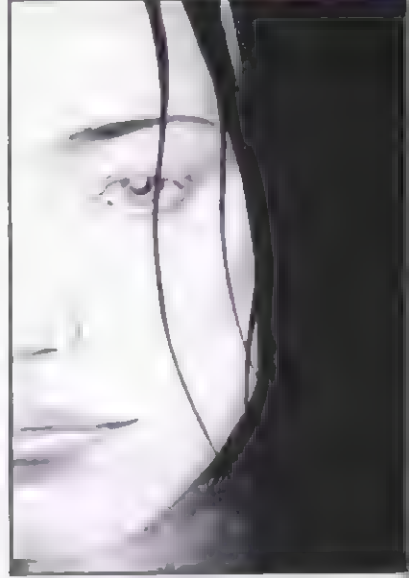
Arayüz çok zayıf. Daha doğrusu arayüz yok. Ekranda enerjinizin veya kurşununuzun ne kadar kaldığını veya hangi silahın hangi zırhı kulandığınızı gösteren hiçbir belirti yok. Burada oynanabilirlik oldukça düşüyor. Çünkü enerjiye ihtiyacınız olup olmadığını sürekli medikitlerin üstünden geçerek anlamak çok sıkıcı.

Sıkıldım!!!

Sesler oyunun atmosferine uygun fakat, iyi değil. Yani yazının başında da söylediğim gibi cıvıltılı sesler oyunu haklı. Sesler sanki PC speaker'dan çıkıyor. Ses efektlerinin kaliteli olmaması çoğunlukla karışık bir sebepten oluyor. Bazen birkaç unite aynı anda ateş edince hiçbir şey seçemiyorsunuz. Muzik oyunun ruhuna uygun ve hareketli.

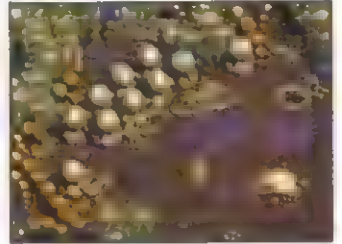
Çok oyuncu desteği LAN veya modem ile 4 kişiye kadar internet üzerinden oynanabilecek bir sunucusu yok. Zaten çok oyunculu oynayabileceğiniz çok daha zevkli oyunlar var.

Genel olarak Gromada zamanın teknik özelliklerinden uzak ve oynanabilirliği vasatı geçemeyen bir oyun. Kolay kontroller, kısa alışma süresi ve biraz action çerçemesi belki sizi bu oyunun başında biraz tutabilir. Fakat başlarda eğlence giden oyunu sonlara doğru sıkılıp bir köşeye atmanız muhtemel. Çünkü gittikçe aynı şeyler tekrar anmaya başlıyor. Sadece düşmanlara ateş ederek mouse'unuzun dayanıklılığını



öçmek biraz sıkıcı.

Sistem gereksinimlerinin çok yüksek olmaması makul bir çok iyi olmayanlar tarafından tercih edilmesini sağlayabilir. Eski platform oyunlarından hoşlanıyorsanız



deneyebilirsiniz. Piyasada bütün oyunları oynayacak kadar deneyimli ve bir tek bu kalmışsa deneyebilirsiniz. Ama şu sıralar çıkan bir çok oyun bundan daha iyi.

Omur Bayram

Grafikler

Konfigürasyonunuzun iyi. Ama basit ve renkli. Grafikler kaliteli değil. Düşük.

Ses ve Müzik

Sesler çok zaman zaman karışıklığa uğruyor. Müzikler de çok basit ve sıkıcı.

Oynanabilirlik

Basit kontroller ve hızlı oynanabilirlik artırırken arayüz ile ilgili sorunlar yaratıyor. Kim galip geldi deniziz?

Atmosfer

Basit ve renkli. Atmosferi de basit ve renkli. Atmosferi de basit ve renkli.

37 LEVEL Notu

Alternatif

SWARM

Seyir Puzlu

Analiz 88 puan/100



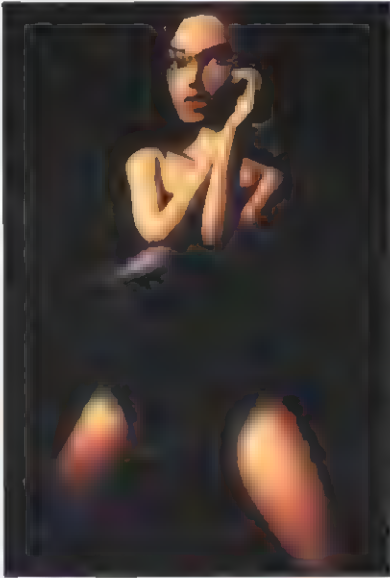
TOMB RAIDER: THE LOST ARTIFACT

En iyi oyunlar

Üretici: Core Desing

Dağıtıcı: Eidos

Bilgi için: www.eidosinteractive.com



Eidos'ün masinista Tomb Raider sensine yeni oyun eklemeye de-

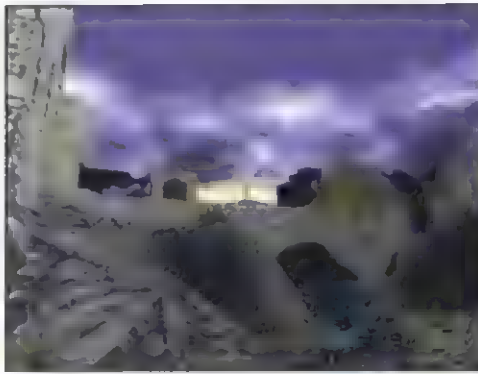
vami ediyor. Serinin 3. oyununun devamını niteliğindeki The Lost Artifact ek görev paketi seklinde firma tarafından piyasaya sürüldü. Ürettici firmadan kısaca nitelemeye çalışalım. Bu ek görev paketi, bir adanmış senaryo edtoru ile kararak herkesi rahat etmesini sağlıyor. Tamamen yılanın kayesine dönen oyunda zavaat Lara Croft'ün bu ke-

şenim yorulmadan usanmadan ve de vücut bakımını aksatmadan düşmanlarına meydan okuyor. Umarım Lara Croft'in firmasında kalır.

Tomb Raider'ın sonunda Dr. Willard'ın kızı Lara, bu ek görev paketinde bir mağaraya düşen meteorun ardından orada keşfettiği gizli bir uygarlıkla macerasını sürdürüyor. 6 yeni bo-

lüm öncekilerden daha uzun ve zor. Bölümlerdeki en büyük yenilik yeni düşmanlar. Ölmekte direnen yeni guardlar, eski devirlerden kalma yaratıklar ve mutant hayvanlar sizi oldukça zorlayacak. Haritaların büyük dizayn edilmesi sebebiyle haritalarda çok daha fazla bulmaca var ve bunlarda öncekilere pek benzemiyor. Böylece 6 bölüm de olsa gayet uzun oynama süresi hissettiriyor.

Yeniliklerden bir diğeri ise oyunun geçtiği iç ve dış mekanlar. Willard'ın mekanlarının skor kalelerinden Fransa'ya uzanan mekanlar, görse açıdan hoş bir atmosfer sağlıyor.



fer sağlıyor. Hantalara saklanan gizli bölümler ve yerler artırılmış. Bazı gizli mekanların oyunla ve konuyla hiç alakası olmayabiliyor. Tabiri buralar bulmak çok da kolay olmuyor. Bu ek görev paketinde dikkatimi çeken sırt masikara tutunmanın veya tırmanmanın çok yerde hayat kurtarıcı veya bir yere ulaşamıyorsanız kık deneyeceğiniz şey etrafta tırmanabileceğiniz bir tavan aramak olsun.

Araçlar ve menüler alıştığımız gibi sade ve anlaşılır. Ana menüden her zamanki gibi Lara'nın evine girebilir, evin bahçesinde

ve içinde istediğiniz gibi dolasabilirsiniz, bahçedeki deneme parkuruna el alışkanlığı sağlayabilirsiniz.

Oyun Tomb Raider'ın ek görev paketi niteliğinde olduğu için aynı grafik motorunu kullanmaya devam ediyor. Motor keskin grafiklere o anlık sağlarken on arca hataya sahip. Bir çok yerde kırılmalar, iç içe geçmeler ve dokuların kaybolması gibi problemler. Bir önceki oyunda olduğu gibi bu oyunda da göreceksiniz. Ayrıca kamera açılarını ne her zamanki gibi oyunu zorlaştıran bir etmen olmaya devam ediyor. Yine gerekli yerlerde anımsız kameralar görürseniz birçok şeyi kaçırmışsanız veya saatlerce dolasıp durmanızla ne-

denilebilir. Bunun dışında su altındaki efektler, sıçır ve patlama efektleri ve yağmur, kar gibi hava efektleri oldukça başarılı. Birçok 3D kart tarafından desteklenen oyunda yüksek çözünürlüğe çıkabilmek mümkün. Fakat yüksek çözünürlüğün yüksek konfigürasyon gerektirdiğini de unutmamak

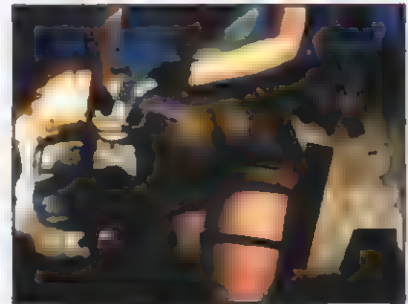
lazım.

Ek görev paketinin ses ve müzikleri, önceki Tomb Raiderlarda olduğu gibi tatmin edici. Doğru yerlerde giren heyecanlı müzikler sizin için yaklaşıyor. Silahların ses efektleri, düşmanların ve Lara'nın sesleri atmosferi sağlamaya yetiyor.

Hakkında çok da söyleyecek bir şey bulunmayan Tomb Raider: The Lost Artifact Eidos'un oyunun hayranlarını bir süre de-

ha daretmesi amacıyla çıkarılmış bir görev paketi. 3. oyunun devamı olduğu için çok da fazla yenilik beklemeden oynamak gerekiyor. Eğer bu seriden sıkılmadıysanız ve hala oynayacak Tomb Raider arıyorsanız bu ek pakete bir göz atabilirsiniz.

Onur Bayram



Grafikler

Önceki Tomb Raider'lardan farklı yok. Grafikler aynı. Dolayısıyla da hatalar da aynı. Sadece Lara biraz daha yumuşak.

Ses ve Müzik

Oyunda atmosfer yaratan en önemli unsur. Başarılı sesler ve müzik. Sadece Lara biraz daha konuşkan oluyordu.

Oynanabilirlik

Bu paketin oynanabilirliği bir önceki kadar iyi değil. Güçlü haritalarda kaybolup sıkılabilirsiniz.

Atmosfer

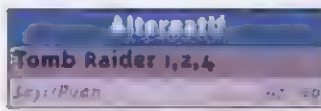
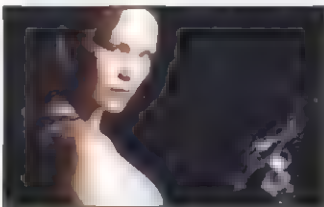
Şimdiye kadar sıkılmadıysanız şimdiden sonra da sıkılmayacaksınız. Ne de olsa değişen bir şey yok.

LEVEL Notu

67

Bu paketin oynanabilirliği bir önceki kadar iyi değil. Güçlü haritalarda kaybolup sıkılabilirsiniz.

Bu paketin oynanabilirliği bir önceki kadar iyi değil. Güçlü haritalarda kaybolup sıkılabilirsiniz.





ENEMY ENGAGED: RAH-66 COMANCHE VS. KA-52 HOKUM

Savaş Helikopterlerinin amansız rekabeti...

Yapım: Razorworks

Dağıtım: Empire

Tür: Helikopter Simülasyonu

Web: www.enemyengaged.com



elbette bilirler), onun da ismi Enemy Engaged. Apache Havoc. Bu oyunda iki teknolojik harikadan birini kullanıyorsunuz RAH-66 Comanche veya çift motorlu bir KA-52 Hokum. Ayrıca eğer biraz önce bahsettiğim Apache Havoc oyununa da sahipseniz bu iki helikoptere yanı sıra AH-64D Apache veya Mi-28 Havoc B de kullanabiliyorsunuz. Bu oyunda oynayabileceğiniz üç yeni campaign bulunuyor ve yine eğer önceki oyun da kurulu durumdaysa campaign sayısı altı ya çıkıyor.

Bu campaign'lerin geçtikleri yerler ise günümüzün sıcak çatışma noktaları olan Tayvan, Lübnan ve Yemen. Her bir bölgenin

ebir kopterdeki en ince ayrıntı bile düşünülmüş ve sanki önünüzde elinizi uzatsanız dokunabileceğiniz göstergeler duruyor gibi. İnsanın helikopter kullanması geliyor valla. Olsun şimdi burada bir helikopter, nasıl da uçardım bu oyunu gördükten sonra Razorworks çok akıllıca davranarak farklı bilgisayar ve grafik konfigürasyonlarına göre simülasyonda farklı ayrıntı seviyelerini kullanmış. Bu da eğer elinizde çok çok iyi bir sistem varsa, görecekleşiriz ağızını açık bırakacak kadar güzel olacak demek oluyor.

Yazının dağılmaya başadığını farkındayım ama ben tekrar kopterle döneceğim. O kadar güzel

9 O'lı yıllar (veya çok nostaljik bir giriş oldu şimdi) den, ne de olsa arada bir asır var. O zaman bir Amiga sahibiyim, Amiga'nın PC'lere kök söktürdüğü çoğu PC kullanıcısının Amiga'nın oyunlarına gıpta ettiği zamanlar. Bilgisayarım gidip ilk helikopter oyunum olan Gunship 2000'i almıştım. Tam dört disketlik mükemmel bir oyundu. Bir yandan ben, bir yandan kardeşim sabah akşam Gunship 2000 oynardık. Sonra oyunun üçüncü disketinde oyundan kaynaklanan bir hatadan dolayı bir bölümde takıldım. Attığım füzeler hedefin üzerinden geçip gidiyordu. Acayip uzulmüştüm bu duruma. Bu olaydan yaklaşık bir sene sonra Gunship'İ tekrar satın aldım. Tekrar oynadım ve yine aynı yerde takıldım. Bu sefer hissettiğim şey uzuntı değil sınırdı. Ve o gün-

den sonra hiç bir helikopter simülasyonu oynamadım.

Tarih tekerrürden ibarettir

ta ki Tuğbek beni arayıp "Cem'in selamı var. Enemy Engaged RAH-66 Comanche vs. KA-52 Hokum'u incelemen gerekiyor," diyor. Kadar. İlk önce oyunun ismini tam anlamadığımdan bunun bir helikopter simülasyonu olabileceğini de düşünmemiştim ama, Tuğbek beynimi okurcasına bunun ne tür bir oyun olduğunu da bir çırpıda söyleyiverdi. Tanın bana ağların ormuştu, helikopterlerle tekrar yüzleşmem gerekiyordu. Öncelikle şunu belirtiyim ki, tam ismiyle Enemy Engaged RAH-66 Comanche versus KA-52 Hokum dünyanın en uzun simülasyon ismine sahip. Bu oyunun bir de önceki oyunu varmış (meraklıları



cografî hatları, gerçek topografik haritalardan yararlanmış ve sekkanmanız için nehir yatakları, dağlar ve ormanlar gibi lukstlere sahipler. Ancak itifada uçuşlar gerçekten görülmeye değer, tek kelimeyle korkutucu.

...ve de tekerrür etti netekim

Bir simülasyon oyununda dış kat edmesi en önemli olan şey uçus modellemeleridir. Emin olabilirsiniz ki bu oyunun fizik ve uçus modelleri çok gerçekçi. Hatta okuduğum sayfaardan birinde, gerçek bir helikopter pilotu da modellemeden çok memnun kaldığını söylüyordu. Helikopterlerin iç tasarımları ve dış dünya çizimleri mükemmel den-

ze görünüyorlar ki gerçekten. Elbette daha önce hiçbir Comanche veya Hokum gormediğim için gerçek kopterlerin neye benzediğini bilmiyordum. Ama bundan daha iyi o malari pek de mümkün değilmiş gibi geliyor bana. Kopter Mult Function Display denilen kısımları var. Buralarda istediğinizi görünümleri zleyebilir yorsunuz. Mesele birinde Yer Radarını seçerken, diğerinde Silan Durumunuza ya da Hava Radarını gormeyi tercih edebilirsiniz. MFD'lerle ilgili her şey için bir klavye kısayolu bulunuyor. Ancak bu kısayolları değiştiremiyor sunuz, zaten oyunda o kadar çok kısayol var ki (180'den fazla) birini değiştireyim derken nepsi birbiri ne geredi sanırım. Bu





MFDlerin çoğunda merizli, yoni ve zoom ayarlar bulunuyor. Kullanabiliyorsunuz MFDlerin sayısı ise dört. Normal helikopter kulanmaya alışkın olan biri bile bunların hepsini öğrenmek için biraz zamana gerek duyardı diye düşünmemek elde değil.

yeni bir heyecan tattırıyor açıkçası. Bildiğiniz (veya yaklaşık) bir kelime sonra öğreneceğiniz gibi, RAH-66 Comanche'nin dizaynı cop lotunuzun arkanızda oturacak şekilde yapılmış. KA-52 Hokum da ise cop lotunuzun yanınızda oturuyor, böylece gözünüzün bir ko-

ha hafif ve daha hızlı ar. Oyundak ucuncu sılah AGM-114L Longbow Hellfire. Yer ve yavaş hava hedefleri için ideal bir füze. Bu füzenin kullanımı nak kında öğrendiğim bir şey oldu. Normal helikopterler-

de Priority Fire Zone (Öncelikli Ateş Bölgesi) diye bir olay var. Böylece sizin bir hedef vurduğunda kendilğinden o bölgenin içindeki diğer bir hedefe kilitleniyor. Enemy Engaged'de ise bir düşmanı vurduktan sonra hemen sonraki hedef tuşuna basmalı ve Helifire'lar yollamalısınız. Bu biraz zammetli bir iş. Neyse bu kadar kusur kad. Kızında da olur.

**...elbette
değilim derim size.**

Dördüncü silahımızın ismi AGM-114K Hellfire II. Bu füze, Hellfire'in yar-etkin, azer yönetimli hai Çarpışma anına kadar hedefin lazerlere işaretlenmesini gerektiriyor. Hellfire lann her iki cinsi de oldukça ağır (45 kg) ve en fazla 1.3 mach hıza ulaşabiliyorlar. Stinger ise 13.6 kilyd ve 2.0 mach hıza ulaşabiliyordu. Ayrıca çoğu

simülasyon oyununda eksik olan bir özellik bu oyunda var. Eğer LOAL modunu kullanırsanız füze menziliniz düşüyor. Çünkü geniş kavimsi uçuş yolu, motora daha fazla güç bürmesine neden oluyor ve de sanırım bu yüzden füzelere yeterince güç verilemiyor. Biraz tahminlerle dolu bir yazı olmaya başlar ama gidip de bir helikopter pilotundan yeterli bilgi alacak vaktim olmadı ne yazık ki. Son silahımız ise Hydra 70 Rockets. Bunlar 70mm'lik roketler. Hedefe kilitlenmek için düşmanı orunuze almanız. Bu roketler de iki çeşit savaş başlığı kullanabiliyor, M255 HE ve M261 MP5M. M255 hafif yer hedefleri ve yerdeki uçaklar için, M261 ise daha ağır zırhlı hedefler için kullanılıyor.

Yazının sonlarına doğru biraz ayrıntıya girmiş olsam da oyunda karşılaşıcağınız ayrıntının yanında bunlar pek de bir şey sayılmaz. Bu oyunun şimdiye kadar yapılmış en iyi helikopter simülasyonu olduğunu söylersen sanırım abartmış olmam. Empire ve Razorworks çok az buğ'a sahip olan mükemmel bir oyun yapmışlar. Bu oyunu gerçek bir helikopter çarışması meraklı taşıyan herkes tavsiye ediyorum.

Eser Güven



sesiyle onu sürekli görebiliyorsun. Madem ayrıntılardan açıldı söz, biraz da oyunda kulanabileceğiniz silahlardan bahsedelim. Enemy Engaged: Rah 66 Commando vs KA-52 Hokum'da düşmanın annizi yok etmeniz için kulanabileceğiniz beş çeşit silah bulunuyor. Bunlardan ilki 20mm gatling'gun. Hem yer hem de hava hedefleri için uygun olan bu silahı kulanabilmek için hedef

**...elbette
değilim derim size.**

Dördüncü silahımızın ismi AGM-114K Hellfire II. Bu füze, Hellfire'in yar-etkin, azer yönetimli hai Çarpışma anına kadar hedefin lazerlere işaretlenmesini gerektiriyor. Hellfire lann her iki cinsi de oldukça ağır (45 kg) ve en fazla 1.3 mach hıza ulaşabiliyorlar. Stinger ise 13.6 kilyd ve 2.0 mach hıza ulaşabiliyordu. Ayrıca çoğu



Grafikler

Bir helikopter simülasyonunda olması bek-
lendiği gibi güzel ve detaylı grafik efektleri
gece savaşmaya değerler kadar iyi.

Ses ve Müzik

Çok mükemmel olmasa da müzikler hıyerarşili, sader gerçekçi. Oyunun atmosferine katkı da bulunuyorlar

Oynanabilirlik

Bir simülasyonu akıllı oyununu katışınıru
haval edin. Oyun olabildiğince kullanıcı:
cost, olarak duzayn edilmiştir.

Atmosfer

50 Metre yükseklikte uçarken çakılmanın korkusunu yitmesinde de vurulmanın korkusunu yaşıyorlarsınız

LEVEL Notu

80

Gunship

AGHARTA

İyi bir deneme ama aslında kötü bir roman. Değiştirilebilir.

Yapım: Aniware

Dağıtım: IQ

Tür: Adventure

Web: www.agharta.com

Hikayem rüzgarlı bir İstanbul sabahında başladı, dışarıda lodos vardı ve muhtemelen o sabah Kadıköy'den kalkması gereken gemiler kendiilerini hiç de yola çıkacak gibi hissetmedikleri için yolcuların şikayetlerini adanmaksızın işlerini keleşlerini tek etmeme kararları almışlardı. Lodoslu sabahlarda Kadıköy'ün gemilerini hep takdiretmişimdir, kendime benzettim çünkü Her neyse, böyle steksiz bir sabahla elimde tutulmuş olan oyunun adı Agharta'ydı. Oynadığınızı hatta duyduğunuzla sanmıyorum, çünkü ben de oyuna baktığımda ilk tepkim "bu ne ya?" oldu. Yine de bütün onyargılarımı atıttıktan köşeye bırakıp ilk bakışta 2 CD'lik gibi görünen bu adventure oyununu bilgisayarıma kurmak konusunda tereddüt etmedim. İlk CD'yle isim yaklaşık 1.5 dakika sürdü. Ortalamanın altında bir bilgisayarlı koca bir CD'yi bu kadar kısa sürede yüklemesini beklemenin hayalperestlik olduğunu kabul edip Agharta'nın biraz vitrin



o sunu da 2 CD'lik bir oyun olduğunu kanaat getirdim. Tabii önemli olan oyunun kendisiydi. Adı duyulmamış ve düşük bütçeli oyunlar yapan yaratıcı gruplara karşı hissettiğim bütün sempatiyi devreye sokarak Agharta'yı oynamaya başladım.

Sen geçerken sahiliden...

Buradan sonrası sadece lodoslu, gemiler ve beni değil, siz de ilgilendiriyor. Oyunu başlattığınızda çok hoş bir aksanla altı sayfalık bir hikayeyi okuyan bir ses karşılıyor sizi. Aslında hikayemizin çeri planı altı sayfa sürecek kadar karışık değil, bütün konu bir takım bilimsel araştırmalar yapmak için tutup Antarktika'ya giden bir bilim adamını altından kalkamadığı bu macerasını mutlu bir şekilde sonlandırmak için onun peşinden çıktığımız uzun bir yolculuktan ibaret. En azından özetlemek gerekirse böyle. Oyuna bu uzun çeri planı okuduktan ve dinledikten sonra kendinizi ve sadık ko-

peğiniz Murphy'yi adanmış yaratmak için yetiştirilmiş bir karakterin yanıtı da buluyoruz. Kitlenin kendine nasırlar pırsı yüzünden uçakla düşmüş ve biz hiç nazır kimsiz ortada kalmış durumdayız. Yapmamız gereken şey çok açık, ortalağın tarayarak hem karp bir adamın zihni hem de buradan çıkmanın bir yolunu bulmamız gerekiyor. Bence buraya kadar her şey gayet güzel, hatta

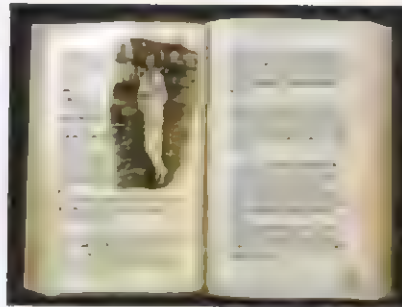
çok hoş ayrıntılar olan güzel bir ortamda hem seviyemli hem sadık bir kopek ve kısıya da uzun bir gezintiye çıkmaya da

Gemiler kalkar bu limandan...

Sonuçta o sabah lodos vardı, gemiler gibi ben de hiçbir yere gitmek istemiyordum. Her şey ve her şeyi unutup uyumak en iyisiydi. Ortalık sakin esip insanları istedikleri yere bildikleri yollardan gümeye basayana, rüzgarın uğultusu ve Agharta'nın yarattığı haya kırıklığı unuttu ana kadar.

Bu ay bütün edebî türler şarkı sözlerinden ara başlatma sözünü verdiler birbirlerine. Bana da haber verseydiniz keske. Canım çıktı bu ay yazılarımı ara başlık bulacağımı diye. Var mı böyle ranat? Ne uyanık insanlar var bu gezegende tanrım! -Cem,

Serpil Uluturk



kimsenin izi izi bitmemiş. Ne tekim benim yok. Fakat nedense Agharta'yı yapan sempati Aniware ekibi ortaya kasıntı ve oynanamaz bir oyun çıkarmak için einden geleni yapmış gibi görünüyor. İnsan böyese hoş bir girişten sonra neden bu insanların kendikendilerine haksızlık ettiğini anlamakta güçlük çekiyor.

Sessizce...

Bugüne kadar içinde oyuncunun hızını ve attraktif yeteneklerini sınavan ufak bölümler içeren bir dolu adventure gördüm ve oynadım. Bunda garip bir taraf

LEVEL Notu

Grafikler
Oyunun görebildiğimiz kısmında gayet güzel, detaylı hoş grafikler vardı.

Ses ve Müzik
Başta hikayeyi anlatan adamın diyalogları benim için büyük keyifti. Müzikler varlığı hissedilir türden değil.

Oynanabilirlik
Oyunun tıkarıp kalmasının hele de bu oyun hakkında inceleme yazısı yazacak biri için ne büyük kabus olduğunu biliyor musunuz???

Atmosfer
Gergin, son derece gergin. Ama bu gerginlik oyun içinde değil oyunu oynadığımız adanın içinde kendini hissettirmiyor.

Alternatif
Sanitorium

36

2002. Nisan - Haziran

36



HIT

HEROES III: SHADOW OF DEATH

Yapım: 3DO

Dağıtım: 3DO

Tür: turn based strateji

Web: www.3do.com



Sihir ve Gücün Kanramanları hakkında söylecek çok şey vardır aslında. Yüce bilge sayar oyunu kanunları, onu tüm zamanların en iyi strateji oyunlarından biri yapan etraftan bu yana bu saheler çok evrim geçirdi. Heroes 1 ve Heroes 2 arasındaki devrim, oyunu saatler yerine günler boyunca arasız oynamamızı sağlamıştı. Heroes 3'te ise oyun tam anlamıyla güzelleşmiş. Oyun dünya sinin nirvanasına doğru büyük bir adım atmış. Kendi gerçek formunu yakalamıştı. Kale, artifact

ve diğer oyun öğelerinin çeşitlenişinin artışı oyunu inanılmaz renklendirmiş ve zevk katsayısının sonuna sınırlar eklememiş sağlamıştı. Bu güzelleşme operasyonunun hemen ardından gelen Heroes 3... Armageddon's Blade'de devam etmiş. Yeni bir kampanya sensü, elementa kalesi ve efsanevi Armageddon's Blade artifact'ı oyuna tam bir heyecan fırtınasına çevirmişti (merak etmeyin bu küçük bile Cloak of Undead ve Power of Dragon Father gibi yeni artifact'ların yanında koca bir hiç kalmıyor). Ve şimdi efsanemiz ay-

nen yeni bir expansion'a devam ediyor. Sınır ve küçük yine aynı belki ama, bulunması gereken inanılmaz artifact'ler sizi bekliyor olacak.

Artifact'çı geldi hanım

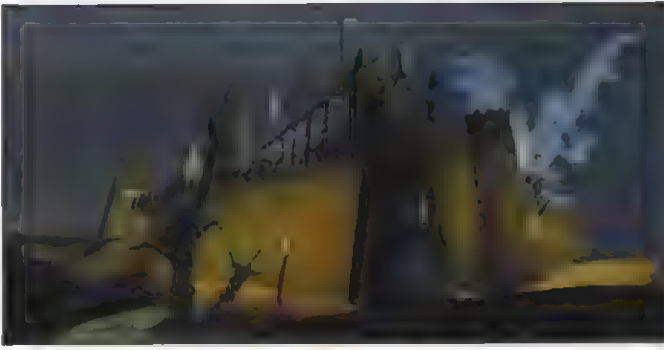
Eminim sizin de atın yumurtlayan bir tavuğunuz olsaydı, oyunun devamını getirmek için elinizden geleni yapardınız. 3DO da kendi tavuğunun farkında olanlar, büyük bir inatla, daha doğrusu güzel bir inatla Heroes serisine eklentiler yapmaya devam ediyor. İşte son expansion Shadow of Death'de de 7 campaign ve bunların içindeki 38 scenario boyunca aynı savaşımı yaşıyoruz. Bu sefer, Sandro denen manyak bir necromancer tüm dünyayı ele geçirme kararı ve bunun için ihtiyacı olan artifact'ler aramaya başlar. İşte siz önce bu artifact'ler büyük bir masumiyetle para ve zafer için arayacak olan Gem, Crag Hack, Gelu ve Yogu yöneteceksiniz. Bulduğunuzda ise Sandro'nun aslında sizi kandırıldığını ve vaat ettiklerini vermemekle kalmayıp aynı anda da tüm ülkeyi ele geçirmek üzere olduğunu anlayacaksınız. İşte bu noktada se el-

atıp hep beraber Angelic Alliance denilen efsanevi kılıcı oluşturmaya çalışacak ve Sandro'nun hakkından gecenizi siz. Konu kısaca böyle. Oyunun eski senaryolarındaki gibi iyi ve kötü arasında bir seçim şansınız yok. Ama onun yerine bence kesinlikle daha kötü bir sistem olan senaryolarla oynama var. Diğer bir deyişle bir bölümde Necromancer'ları yoketmeye çalışırken, sonraki bölümde Sandro'ya siz yok etmeye çalışsanız bu dört kanraman yeryüzünden süreceksiniz. Bir iyi, bir kötü yanı. Tamam böylece oyunun tüm nimetlerinden yani, oyundaki hemen her kalemten ve artifact'ından yararlanabiliyorsunuz. Hatta ilginç de oluyor. Oyunun konusunu her iki tarafın ağızından da dinliyor ve farklı yorumlarına şahitlik yapabiliyorsunuz, ama yine de bence fe sefe olarak super yanlış ve çok saçma. Onun yerine oyun en başında ki tarafa ayrılmalı ve böyle follosu bir şekilde senaryo salatası yerine adam gibi tek bir inanca doğrultusunda hırsla oynayabilmeliyiz.

Yok mu bir Armor of Damned alan

Oyunun söyle geneline bakıldığında, değil öyle çok neredeyse hiç değişikliğin yok. Oyun sistemi, grafikler, arabirim, creature'lar, kaleler her şey aynı. İlk başta değişen tek şey, yeni bir senaryo zıncır ve aralarındaki tek ekranlık demolar gibi geliyor ama, aslında oyun içinde bir kaç ufak detay değişikliği yapılmış ve koskoca ama gerçekten dev gibi yeni artifact kombinasyonları getirilmiş. Her ne kadar ufak değişiklikler bence o kadar önemli o masa da (bazı binaların ve creatureların fiyat değişikliği (mesela artık angel için paranın yanında mükcevner (qem) de vermeniz gerekecek), kale önündeki moatlar'ca creatureların zarar görmesi istisnasız 70 HP), 8 yeni terra'nın türü (eğer elementa bir yerse üzerinde o türün büyüler expert o uyor) ve Armageddon's Blade'deki o ultra super dragon'ları alma imkanı vs. kombinasyon-





tifact'ler çok kuvvetli ve .çlerinde bazıları var ki oynamak o ağı nüstü zevkli oluyor. Bu artı fact'ler, Armageddon's Blade'de de bulunan artifact'lerden aynı iş emi yapanları n hepsini top ad-ğınızda, mesela size maden ve ren artifact'lerin hepsini bulursanız birleştirip Cornucopia' yapabilirsiniz (birleşip oluşabiliyorlar. Tabii ki bu artifact'ler oluşması hiç ama hiç kolay değil. 3 tane siyle de oluşan artifact'ler varken kimileri için 9 tane artifact'e ihtiyacı duyacaksınız. İsterseniz, ne redayse oyunu a man'a için tek neden olacak bu güzelim büyü esyaları daha yakından inceleyelim (yiyorsa stemeyin).

Ama önce Not 1: Artifact'leri kendi değerlendirmeme göre kuvvetsizden kuvvetliye göre yaz-

nı hesaba katarsak o kadar da önemli bir özellik değil benimce ??????????

11. Ring of Magi: Yaptığınız tüm büyüleri fazladan 50 el daha etkin kalmasını sağlar. Süper gereksiz bir özellik. Heroes tarihinde 50 el k bir savaş olmadığı ve olmayacağı düşünülürse, 50 yer ne 10 el yapıp fazladan başka özellikler koysalar daha iyi olurdu sanki! (Mesela rakibin spell duration'ını düşürebilir ya da aynı elde iki büyü yapılmasını sağlayabilir di ya da Phoenix çağdırabilirdi (yuh! vs.).

10. Wizard's Well: Her el mana point'nizi full'ler. Aslında bu da gereksiz, çünkü oyunda bir yerden sonra tüm özellikler 20 hatta 30'u geçtiğinden dolayı (Angelic Alliance'le benim oyun

veya daha başka her türlü nedenden dolayı yarı gücünde atmasını engeller, ve her türlü ya-kin temas penaltısını yok eder. Çok fazla uzaktan menzilli oynuyorsanız epey yararlı olabilir.

7. Stave of Legion: Castle kalelerin hepsindeki yaratık çoğalmasını yüzde 50 artırır.

6. Cornucopia: Kendi oyunundaki maden sorununu kökünden kaldırır. Kristal, mücevher, sulfur ve cıva stoklarınıza her el fazladan 4'er tane eklenir.

5. Elixir of Life: Tüm creature'larınızın HP'leri yüzde 25 artar ve her elin sonunda HP'leri full'lenir, artık kolay kolay yaratıklarınız yok olmayacak.

4. Armor of the Damned: İşte Sandro'nun mühtesemi ikinci artifact'. Her savaşın başında rakibe hiç mana harcamadan mass slow, mass weakness, mass curse ve mass misfortune atar ve böylece rakibin etkisini inanılmaz düşürür (özellikle de mass slow buyusunun Heroes tarihindeki en iyi büyü olduğu düşünülürse bu konuda aksini iddia eden varsa, arasın konuşalım).

3. Angelic Alliance: İşte oyuna sınımi veren ve bölümün boyunca sizi uğraştıran efsanevi kılıç. Tüm neutral ve good kalerindeki yaratıkların aynı hero'nun altında moral dezavantajı olmadan savaşabilmesini sağlaması nın yanı sıra her savaşın başında 4. level bir büyü olan mass prayer'ı da be eşten yapar. (Bu arada belki ufak bir ayrıntı ama AA'yı oluşturan parçalar dört özelliğinizde de +21'cik gibi bir bonus veriyor.)

2. Power of the Dragon Father: Bu sanat şaheseri artifact' yapmayı başardınız mümkün olursa k (son bölümde har'lar dan birine elixir of life' verdiği nizde size bozuk para gibi veriyor) tüm özelliklerinizin +6 atmasının yanı sıra, sıkı durun, tüm yaratıklarınız 4. level arasındaki tüm büyülere karşı im mune oluyor. Nasıl ama, yi bir büyüünün içindeyken Armageddon's Blade falan yalan oluyor.

1. Cloak of the Undead King: Yuh! Oha yani! El insaf, bu kadar olmaz, şaka gibi. Bir tek Sand-

ro'nun kullandığı bu ruya alet oluşturan artifact'ler necromancy skill'iniz yüzde 30 artırıyor. Ama esas önemli olan, oyun boyunca öldürdüğünüz her yaratığın bir kısmı eğer necromancy skill'iniz basic'se skeleton yerine zombie, advanced'sa wight ve eğer expert'se (ki çok kısa bir sürede expert yapabilirsiniz), inanılmaz bir şey ama lich olarak size geri donuyor. Böylece bir süre sonra bin kusur lichte etrafta sıkıntıdan patlayarak ilerliyorsunuz, size karşı koyabilecek bir güç kalmıyor çünkü. Hayır utanmasak death knight çağırcaz o o cak.

Sonuç itibarıyla Heroes of the Might & Magic denilen turn based strateji oyunu, oyun dünyasına adını platin hartfieri e kazıtan en der oyunlardan biridir. Her ne kadar Shadow of Death'teki yenilik sayısı benim beklediğimden çok altında olsa da, yine de benim gibi her Heroes fan'ın alınması farzdır. Hiç Heroes oynamamışsanız da gönü ranat lıq ya alabilirsiniz, çünkü Shadow of Death aynı anda orijinal Heroes 'u da kapsıyor, yani tek CD'de iki oyun alıyorsunuz.

Gücün kılıcı büyücuyle, sihirin değneği savaşçıyla, Level dolu bir ayda sizinle olsun.



din tecrübeyle sabittir.

Ve de Not 2: Artifact'lerin kendilerinin oluşturan diğer artifact'lerin tüm özelliklerini taşıdığı nı unutmayın. Burada sadece ekstra özellikleri verilecekler.

12. Admiral's Hat: Gemilere inip binerken tüm movement point'inizi n gitmesini engel er. Oyunu bitirmek için ne denizle rin hayatı bir öneminin olmadığı ne de en fazla ekstradan bir gününize malolan gemi birimleri

daki Yag'un atak ve defans 50'nin üzerindeydi), o kadar yüksek wisdom'larda mana point pek de sık regenerate edilmeye ihtiyacı duymuyor.

9. Titan's Thunder: Titan's Lightning Bolt'u atmanızı sağlıyor. 0 manaya 600HP zarar diğ er bir deyişle. Başlarda iş e yarayabilir, ama ilerki zamanlarda 600HP zarar pek bir önem teşkil etmeyecek gibi.

8. Bow of Sharpshooter: Atıcı creature'larınızın uzaklık, duvar



Grafikler

Heroes'un grafikleri hiç bir zaman mühtesem olmamıştır. Gerçi bölüm aralarında ekranlar güzeldir. Ama daha uzun olabilirler.

Ses ve Müzik

Ses efektleri fena değil, müzikler ise güzel. Özellikle kate müzikleri epey iyi yapılmış, ama daha çok müzik olabilir.

Oynanabilirlik

Oynanabilirlik güzel ve rahat, hiç oynamamış bir insan bile kısa sürede öğrenebilir. Zorluk seviyesi olarak ne çok zor değil.

Atmosfer

Heroes'un ne mühtesem bir grafik-ses yapısı vardır ne hatika demolan ne de çok orijinal bir konusu... Ama oynatır.

LEVEL KARNESİ

LEVEL Notu

88

LEMMINGS REVOLUTION

Küçük masum yaratıklar yine tehlikedeler...

Yapım: Take2

Dağıtıcı: Take 2

Tür: Puzzle

Web: www.take2games.com



meden yaşayacak ardır

Hikayemizin buraya kadar olan kısmı sizin bildiğiniz kısmıydı, şimdi de sizin bildiğiniz kısmını, daha doğrusu bilgisayar dünyasının Lemmings'i hakkında kısaca bilgi verelim



Amiga anıları

Amiga'nın bilgisayar oyunu dünyasının rakipsiz tek lanı olduğu zamanlar tahmin edeceğimiz gibi grafikler, günümüz standartlarına göre o ağaüstü kotuydu DMA Des'ndaki k programcı, nareket eden bir objenin (sprite) en fazla ne kadar küçük olabileceği üzer ne ısrarla ınatlaşıyorlardı. Bunlardan bir, kesinlikle 16 pikselden daha küçük bir objenin o amayacağını söylüyordu. Diğer adam ise 8 piksele de mantıklı bir animasyon yapabileceğini iddia ediyordu. Bunu kanıtlamak için ufak bir programcı yaptı. Ve iste böylece seneye 1991'de, Lemmings efsanesi bilgisayar dünyasına adını attı. Bu 8 piksellik mavimsi yeşil kafalı adamlar zamanla büyüdüler, gelıştiller, güzle estiller, 3D leş-

tiler ve günümüze kadar 9 yıl boyunca çeşitli metamorfozlar geçirerek en nihayetinde Lemmings Revolution olarak geri döndüler. Gönlü isterdi ki, "Of be, ne dönüş ama adına sanına yakışır bomba gibi bir oyun" diye m ama, çok da büyük değışikliklerle gelmedi Revolution. Aslına bakarsanız, Lemmings gibi bir oyundan çok fazla yenilik beklemek haksız k olur. Yeni mekanlar, yeni grafikler (3D) ve yeni bulmacalar dışında bir Lemmings lanı ne ister ki?

Oyunu hiç bilmeyenler için kısaca değinmemiz gerekirse (ki en azından bir kaç senedir bilgi sayar oyunu dünyasının cindey-seniz böyle bir seye imkan yok), yürümekten başka hiç bir şey bilmeyen bir dolu minik insancağız bir sürü tehkeden atıp sağ-lamı bir şekilde çıkış noktasına götürmeye çalışıyorsunuz. Ama bu sırada onları yönetmiyorsunuz, onları yönlendiriyorsunuz. Yani diğer oyunlardaki gibi bir kontrol sistemi yok. Oyun başladığında bir kapıdan çıkan Lemmingsler, siz isterseniz de istemerseniz de, dümdüz lomber lomber yürüyeceklerdir. Onlerinde döner bıçak olsun, uçurum olsun, onlara hiç koymaz, kanırlama, deha doğrusu niyarca dümdüz ilerleyeceklerdir. Bu durumda size, sınırlı sayda hareket imkanı verilmiştir (kazma, paraşüt, blok yapma, tırmanma gibi) ve bu hareketler Lemmingslerin

Cok çok uzun zaman önce, deve er telal pre er berber iken uzakların birinde minik mi minik bir ülkede k varmış. Bu ülkenin halkı ülkeye adapte olabilmek için küçücük olmuş. Her zaman mavimsi yeşil ve yeşil, sağlıklı olan bu halk zamanla boyuyla beraber beyni de küçülmeye başlamış. Gittikçe küçülen beyinleri zamanla, halk arasında paniğe neden olmuş ve bu konuya bir çare bulmak üzere şehir konseyiyle beraber bir toplantı yapmışlar. Kursüye çıkan başbakan konuyu ızah etmeye başlamış ve önemli olanı, bo-yun değil şevin o duğunu iddia etmiş. O sırada toplanan kaaba-lıktan minik bir çocuk dönmüş. "Len, min'cik beyni n var bide ders veriyon," demeye çalışmış. Ama tam o sırada bu insanların iyice küçülen beyincikleri yok olmuş ve çocukcağızın ağzından "len minik" şeklinde bir şey çıkmış. İşte bu insanların son duydukları laf o olmuş. O andan itibaren hepsi beynsiz küçük insan-cıklar na ne geçmiş er ve soy-

leyebildikleri tek laf da duydukları son kelime er olan "len minik" olmuş. Bu laf da zamanla değişmiş ve "en minik" "lem minik" ve en sonunda "lemmings" haline gelmiş. Ve işte bugün bile hala en uzak ormanların birinde yer altında "lemmings, lemmings" diye bir nçsüz bir şekilde soylene-ni, yürüyen, iş yapan, çiftleşen ama düşünemeyen bir ülke vardır. Sonsuza kadar da orada keşfed-





üzerinde kullanılarak bir anı omeden sağ salım çıksa çözülmemesini sağlarsınız. Bu hareketlerin sayısı her bölüme göre değişiyor ve bunlar bilgisayar tarafından belirleniyor. Kim zaman gereksiz sayıda hareket seçeneğine sahipken kim zaman da size verilen çok az bulacaksınız ve yeni yollar bulmak için kafayı yiyeceksiniz. Yani oyun aslında bir bakıma bir strateji oyunu ama zamanı kısıtlaması olduğundan ve Lemmingsler de devam hareket hatırlı oldukları için hızlı hareket etmeniz gerekiyor. İnciysek "p" tuşuyla oyunu durdurmanızı mümkün. Az önce yeni yollar dedim ki oyunun geçmiş versiyonlarından en güzeliydi ama eskiden genelde tek tip çözüm yolu vardı ki ulaşmanız mümkünken şimdi daha birçok hayal gücünüze kullanıyorsunuz ve çıkışa bir kaç yoldan ulaşabiliyorsunuz. Bu hareketlerin dışında oyunda kullanılan iki tane daha önemli kon var. Bunlardan ilk, oyunu hızlandırma. Çıkışa giden düzeniğinizi kurduktan sonra birkaç saat Lemmingsleri yürümesini beklemek tense bulabilirsiniz oyunu hızla çekim na e getirebiliyorsunuz. Diğer de nake 5 saniye içinde ekrandaki tüm Lemmingsleri patlatır. Çogu zaman zevk için kullanırsanız da, tüm Lemmingsleri çıkışa ulaştırdıktan sonra ekranda kalan ve blok yapan Lemmingslerin öemesini

sağlamak ve boyere sürenin bitmesini beklemekten bölümü geçmek için kullanılabilir.

Lemmingsleştirilemediklerimizden misiniz?

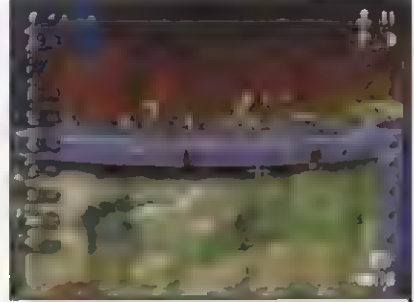
"Oyun diğer ilk versiyonlarında ki gibi iki boyutlu bir düzlemde oynanmıyor," demek isterdim büyük bir sevgiyle ama a datmaca bir



grafik yapısında yine hala her şey iki boyutlu. Her ne kadar oyun tamamen 3D denise de 3D bir çevre dizaynından başka bir şey değil. Oyunun kontrolünde veya Lemmingslerin hareketlerinde farklı bir şey yok. Sadece mekan 3D yapılmış. Mouse'un sağ tuşuna basılı tutarak içinde bu an olduğunuz mekanı döndürebilir

niz. Bir de "space" tuşuyla daha yakından görmek mümkün, perspektif katılmış iki boyutlu bir oyun oynadığımız (aynı pandemoni orndaki gibi).

Eğer pek bunun haricinde hiç mi değişiklik yok. Eh, bir iki tane var tabii. Mesela artık bölümler, bir ağaç düzeniği şeklinde. Bitirdiğiniz her bölüm iki tane yeni bölümün açılmasını sağlıyor. Bir tane sin seçerek oynuyorsunuz. Ve boyere iki yeni bölüm daha karşınıza geliyor. Sonuç itibariyle oyunun bir sürü sonu oluyor ve birçok şekilde bitmeniz mümkün oluyor. Bunun dışında Lemmingsler daha çok lenmiş. Süve aya Lemmingsleri. Bunlar suyun ve lavaların üzerinden yürüyebilen Lemmingsler ve kim bölümlerde bunlarla normal Lemmingsleri ayırtanda yönetmek zorunda kalabilirsiniz. Bu da stratejik kararlarınızın çeşitliğini daha da arttırıyor tabii. Ayrıca gozümle çarpan yenilikler arasın



gınız. Ama tüm bilgisayar oyunları zaten bir bakıma asla olamayan çekimleri o manzı sağlamıyor mu? Kaç kere Türk Millî takımının teknik direktörü olabilir, bir Apaçhe uçurabilir, bir savaş tınılı, şenirli key. Hatta köca bir yığarlığı yönetebilirsiniz ki? Ya da moron beyin ama sizin yardımınıza ihtiyacı duyan bir grubun k insancağın efendis olabiliriz ki? Bilgisayar oyunları bunları en gerçekte şeklide yansıtar. Böylece birçok insan için eğlence aracı olurken, aslında azımsanmayacak bir kitenin ruhunun tatmini aracı olur. Alesyle kavga ettiğinde kötü not aldığında kafası bozduğunda bilgisayar oynayıp aradığı tatmin duygusuna bolum atlayarak bu an insanları biliyorum. Neyse bunlar başka bir yazı konusu. Olsun isterseniz kalın sağlıcakla yine de temiz havanın kokusunu unutmayın derim sessizce.

• Gökhan & Batu

Grafikler

3D çevre dizaynı oyuna yeni bir görünüm kazandırmış ama gerçek bir 3D kontrolü sağlamamış.

Ses ve Müzik

Müzik fena değil de, yine de daha birçok efekt bekliyor insan. Lemmingsler aralarda konuşuyor çok daha jile bir oyun olurdu.

Oynanabilirlik

Problemler yok, oyun çok rahat oynanabilir. Her türlü mahiyetinde olduğundan tuttuğu öğreniyorsunuz her şeyi. Ama biraz zor.

Atmosfer

Lemmings söz konusu olunca atmosferden bahsetmek yanlış olur. Lemmingsi bilen bilir, seven sever.

LEVEL Notu

74



KISA KISA

Oynaması sıkıcı, incelemesi sıkıcı, yazması sıkıcı. Ama okuması zevkli...

3D ULTRA RADIO CONTROL RACERS

Firma: Gözden irak
Tür: Gonulden irak

Level Puanı: 65

Çocuklarımızda en önemli de elde etemediğimiz oyuncakları uzaktan kumandalı araba olduğunu bilir misiniz? Ama 1980'li yıllarda uzaktan kumandalı oyuncak otomobiller hem inanılmaz derecede pahalıydı hem de az bulunuyordu. (Şimdi bu cumleyle bir ekonomist olarak bakarsanız eminim çok kıvrırsınız, çünkü bir ürünün fiyatının yüksek olmasının basitçe sebebini o ur-

te biliyoruz (son 4 senedir biliyoruz). İş güç derdinden okula gidemediğim için ekonometri dersleri için de diğer dersler gibi arkadaşlarımdan notlar topluyordum. Ekonometriyi de düzelter güzel sarışın bir kızdan aldım. Butun derslere qiren ve herseyi not alan bu arkadaşın notlarına elastikiyet formüllerini ters yazdığı bir masalese! "dört sene sonra "neden ben bu dersleri öğrenemedim?" diye kendi-

me sorup bir ekonometri kitabı aldımda farkettim ki, elbette o anda söz konusu sarışını, babası yüksek lisans için Amerika'ya göndermiş olmasaydı, sarışın şu anda mezarda ben de mezar taşında olacaktım. Haberler hatırlar mı? Çekerim. Ekonometri sınavı da Haziran'ın ilk haftası galiba. Dergi bitse de çalışsam artık!

Bu arada oyunu unuttuk yine ama bu sefer ayıp oldu. Çünkü oyun Kısa Kısa'yı hakemiyordu bir oyundu. Ne yazık ki uzun uzun incelenecek bir yanı olamadığı için buraya almak zorunda kaldık. Kısa Kısa geçelim yine de. Uzaktan Kumandalı model otomobillerle ilgileniyorsanız, Sakın kaçırmayın! 65 puan verdim ama bu konuyla ilgili olmayanlar için de.



nun az bulunur olmasından kaynaklandığı bilinmektedir. Bir diğerkonumide, elastikiyet denilen bir kavram vardır. Hazır aklıma gelmişken bu el işi kuyruğu ne dersekteğimi anlatmak isterim ama okuyucumu huzne ve göz yaşına boğmaktan korkarım. Bir malın fiyatının artmasına veya azalmasına karşılık o malın talebindeki artış ve azalışın durumunu incelemek ve ifade etmek için kullanılan bir kavram olan Elastikiyet konusunu Ekonometri dersimiz-



Q*bert

Firma: Bana dokunmayan
Tür: Yılan bin yaşasın

Level Puanı: 27

1980'lerden kalma bir kaktüs-

nin daha süslü ve püslü, bol makyajla huzuru muza sunulduğu na sarit oluyorum. Ama eskiden çok popüler olan bu oyunun yeniden popüler olması nin zorunlu olma-

sı gerekeceğini bir türlü anlatamadık şu yapımcılara. Canım kardeşlerim, yapımcı arkadaşlarım, bakın iyi dinleyin... Neyse, vazgeçtim. Size laf anlatmak, leveyaletli jimnastik yaptırımlarıdır. Ne uğrıyorum ki, siz ya parsınız biz başınız O'ı. Bu kadar basit.

Bu arada, not sistemimizi merak edenler oluyor. "Neden, 25 veya 30 değil de, 27 verdiniz?" şeklinde sorulara muhatap olmak için hemen not barometrim açılıyorum. Yayın kurulurken, bu oyuna önce topluca bakılır. Oysa bu oyunun notu +420 (artık eksik 420) sınırları dahilinde belirlenir. Yani "bu oyun 60/100 alabilir diyorsak, inceleme sonucunda bu 40/100 da olabilir. 80/100 de olabilir". Son söz söyleyecek olan eleştirmen arkadaşımız (yani oyunu detaylı inceleyen editör)



arkadaşımızı oyunu villara davetnan deneyimi ve her geçen gün daha da artan entellektüel seviyatamam, şimdi uydurdum. Varsada tutturdum. Vile-muzik, grafik animasyonu, süslüyecek gibi çeşitli faktörleri göz önüne alarak inceler. Ve öğrencilerinin konpozisyon ödevlerini "virgül yok bir puan kıt, nokta yok iki puan kıt, paragraf başı yanlış, beş puan kıt" hassasiyeti ile okuyanlar için hayat öğretmeni şefkati ile incelediği oyunlara son notunu verir.

Q*bert notu çok beğenilen şahsim tarafından 27 Level Puanı ile onurlandırılmış şanslı bir Kısa Kısa oyunu olarak tanımlanabilir. Fıkı oyunlara olan saygımız nedeniylele ulaştığı 27 puanı, benzer bir oyunun notunu ancak 27 ile çarparak alabileceğini de hatırlatam.



VEGAS FEVER

Firma: Sigara sağlığa zararlıdır
Tür: Sağlam kafa sağlam vücutta bulunur

Level Puanı: 43

Çok param olsa ama çok param olsa da oynamayaacağım tek oyun kumar. Aranızda kendisini fazla akıllı zanneden erken doğum vakaları hemen konuyu dinliyor. Arafaan çekeceklerini nimeni ama cenennem için sadece q dş yonunde gereğinden fazla biletim varken, beni kumar oynamaktan alıkuyan e bette cenennem kor kusa değildir. Aslında gozumun korkutan y larca okuduğumuz cenennem azabından beter istatistik dersleridir. İn vers te eşitimi

en büyük eksikliklerinden biridir. Digenin düşünce ne ve davranış veya seçimin ne saygı duy mamak. Elbette, pek çok insanı hayrete düşürecek büyüklükte parayı kaybetti kten sonra "en bu gün yetenince eş endim" diyerek etraftaki hoş hatunlar etkilemek ve götürmek stratejisini uygula yabilmek kadar y ğit ve zengin arkadaşlar mız için sözüm yok ama canın z ç kana kadar c a is p, iCQ dan on saniyede bir "haber cem" diyen okur an k imadan cevap yet stirmeye ça şarak bir der



ne dayanarak statstikçi sıfat n almış her insanın bilceği gibi kumarhanelerde kumar oynama k a para n z k o z e t e a l ı p s f o n u çekmek arasındaki tek fark, kumarhanelerin s z den ald kları para ar karşılığ nca genellikle aç k bufe yemek veriyor o malıdır. Bir kumar makinesinde kazanma şansınızı küçüklüğünü bilseniz ve şans eser bir kez kazansanız da ikinci kez kazanma ihtimalin zin bir som un eklemek yanında duran bir karıncanın kafas ndak anten erden daha küçük o duğ unu ne sapasan z s z q d p kumarhanelerde para harcar m ı y e n i z , sevgi okuyucum nak ver n bana ut fen. En azından nak verem yorsanız day ranış ma sayg c u y u n u z n c a e d e r m c ü n k u toplumumuzun

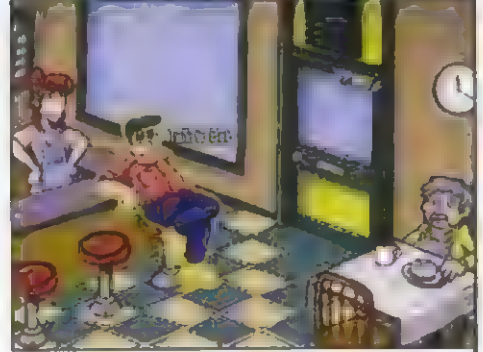


Farmland Usa

Firma: Geçti Bor'un pazarı
Tür: Sür traktörü Niğde'ye

Level Puanı: 54

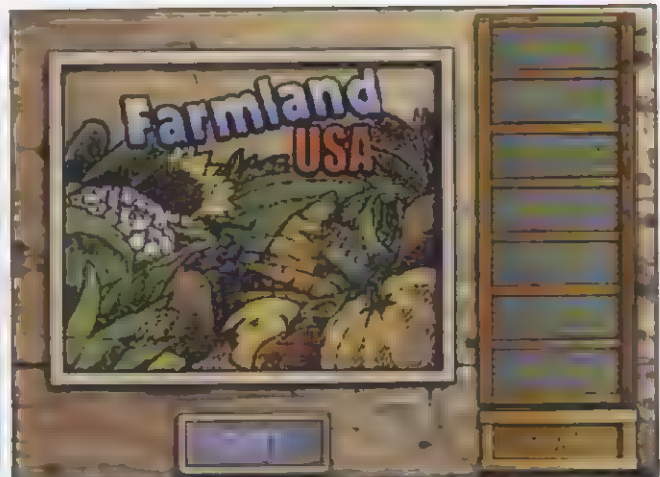
Çiftlik ile ilgilenmek ve bir çifti ığı yönetmenin ne kadar zor bir iş o duğunu hissetmek isteyenler ç n yapılmış bir simülasyon görmüş müydünüz daha önce, şu kısac k hayat n z in anımsız geçen yılların ard n an bakıp nereye gittiklerini düşündüğünüz sırada? Gormuş olıysanız bile emin m i Farmland Usa gib i n i gormemişsinizdir. Çünkü nereye ne ekteğiniz bile göstermekten aciz bir oyun yapmanın ardındaki mant k e bette k , oyuncuya yapay bir zorluk çı kartmak ve çifti ç in kolay bir iş o mad ğ ını anlatmaktır. Yan laf yine uzattım, kısacası univesten n m l k y larında dağcılık klubüne üye olduğ umu anlatmış m d a n a önce... O k l ü p e bir eğitim gezisi ne çıktığımızda, sırt mızda çanta arda yururken bir çift kten geç mış t ık. Elma ağaçları ile dolu olan e f t k t e , elma ağaçları deg ama ağaç ardan e ma top ayan bir köy ü kızı gördük ki, adınız hayaliniz durur. Oyle güzel göz ler görölmedi şu aç k durduğı her an her yere bakma çabas n d a k , göz er m in om r ü n d e . Ama ge m i n g o r u n k i , bir köy ü kızı ya ne kadar sağ am bir ge ecek k u r a b i l i r d i m . "Alo, Eminem, naya tım. i d d r i v e r i n i c i n d e c a k a l m ı s t ı , o n u c k a r t ı p k a r y e y l e b a n a y o a y a b ı l ı r m ı s ı n h e m e n , d e r g y e y e t i ş m e s i z l a z ı m . " "Buyuuur!" Evet maalesef. Bu enstantene



geliverdi gozumun önüne ve onu a t o d u ğ u y e r d e , e m a ağaçları n n yanında b rakarak, a t o d u ğ u m y e r e , b l g s a y a r ı n d ü n y a s ı n a g e r i d o n d u m . B a z a n d e n g e l e n i z o r l a m a m a k l a z ı m g e r i . O b ı r g u d a d a l ı n d a g u z e l d i . B e n d e k o p a r m a d ı m . V a r m ı t ı r a z ı o a n ? Y o k . G u z e ... O y u n a g e r i d o n e l i m . N e d e m i ş t i k d e n g e l e n i z o r l a m a m a k , b o z m a m a k . a z m g e r i . B ı z d e a k ı d e n g e m ı z i z o r l a m a y a l ı m v e b o z m a y a l ı m . B u o y u n u d a o y n a m a y a l ı m . B u a y k K ı s a K s a y a g ö z l e r m i n g ö r d ü ğ ü e n g u z e l g ö z e r e y ı l l a r o n c e y a z d ı ğ ı m ı ş n ı s ı z l e r l e p a y a ş a r a k s o n v e r y o r u m .

Oy eminem eminem. Fistan n basma c çek. Yazman g u k e e b e k . G e l k o ş , k a c , v a r b a n a . G e r e k i r s e w e b d z a y n ı o ğ r e t i r i m . S a n a - B a b a n , a b n , a m c a n , e m m i n . H ı c b ı r h ı s m a k r a b a n g ö z u m d e d e ğ . Y e t e r k . s e n n g ö z u n b a n a b a k s ı n . O g ö z e r u n u t u l a c a k q b i d e ğ i . "

CEM ŞANCI





MEDIEVIL II

Yapım: Sony

Dağıtım: Sony

Tür: Action

Web: www.playstation-europa/medieval2.com

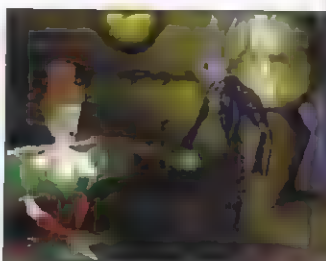
Tarihin geçmiş geçmiş en eğlenceli kahramanlarından biri Sir Daniel Fortesque. Efendim? Medieval II'i oynamamış olanlar mı var aramızda? Epeyce şey kaçmışsınız. O zaman ben de okuyucu baştan anlatayım bari.

Bundan tam 612 yıl önce Zorok adında kötü bir ne yaşırdı arkadaşlar? (Bildiniz doğru yani büyücüden başka bir şey olmazdı zaten). Bu büyücü yeraltının bilimsel karanlık yaratıklarını mayesi altına alıp büyük bir ordu kurdu. Ülkenin cesur savaşçıları da terleyen orduyu durdurmak için bir araya geldiler. Size bu savasta Sir Daniel Fortesque'nin kahramanca çarpışıp büyücü Zorok'u nasıl öldürdüğünü ne yazık ki anlatamıyorum çünkü Sir Dan hucuma geçtikler anda atılan oklardan biriyle yere seni verd.

Zorok, savaş sonunda hayatta kalmayı başardı. Boş durmayan her kötü büyücü gibi yeni bir plan yaptı ve tüm ülke halkını karanlık büyüsüne zombilere dönüştürdü, mezarlarında dinlenen o uleni uyandırdı. Ama ufak bir hatı yapt.

Uyananlar arasında Sir Dan de vardı.

Medieval II, Sir Dan'ın Zorok'u kaşesinde yok etmesi ve büyü k



tabinin da sonsuza dek yok olmasıyla sona erdi. Ama aradan geçen 500 yılın sonunda, 1888 Londra'sında Lord Palethorn adlı başka bir karanlık düşkünü Zorok'un kitabını bulup tüm kente aynı büyü yaptı. Tek bir farka Lord Palethorn'un yaratıkları tamamen kontrol edebilmesi için



kitabın yırtık son sayfalarına intiyacı vardı.

Tüm bunları olurken, Londra tarih müzesinde kimin tarihi sergiden yordu dersiniz.

DIŞ GÖRÜŞÜ HER ŞEY DEMEK DEĞİL AMA...

Şu makinede oynadığım en eğlenceli oyunlardan birinin geri dönmüş olmasından dolayı bu yok mutluluk duyuyorum. Oyuna birazdan geçeceğim, ama



şuna oynamadan ben etkileyen bir şey olduysa, o da Medieval II'nin muhteşem ambalaj tasarımı oldu. Oyun dev bir büyü kitabı içinde satışı sunuluyor (son sayfaları yırtık tabii) ve CD'yi de kadife bir altın kesesinin içinden çıkartıyorsunuz. Açıkçası Sony'ye kocaman bir "hele al o sun" gördüğüm en güzel oyun kutularından biri, belki de en iyisi, odanızın duvarında rahatlıkla dekor olarak kullanabilirsiniz. Ah, bu nedenle bas bas bağıyoruz

"orijinal yazılmış," diye kimbilir ne ambajları vardı, biz hiç göremeden ukleden geçip giden.

Medieval oynayanlar bilecektir ya ne zıca var ki parçela bu macı kazan oyunu değildir. Kafa yormanız gereken bilmeceler, tekrar tekrar donmanız gereken bölümler, ilginç ekstralarla süslenmiş, bakanlı bir oyun yapıp sı vardır. Önce oyuna uzak kalanlar için kısa bir tanıtım yapıp ardından ilk oyuna göre ne her değişmiş bir görem.

İlk oyunda bize kontroller hakkında bilgiler veren gargoyeller varmış, yerine dostumuz profesörün hizmetinde çalışan bir hayalet geçmiş. Aynı şekilde, artık oyun içinde size kaldırdığınız eşyalarınızı geri satan ya da silanların için cephanemini eden kişi bir gargoye değil. Spiv adında bir adam Rahler kadehi, hala duruyor. İlk oyunda bir bölümdeki düşmanlarınız öldürdükçe, o bölümdeki ruhlar kadehi domaya başlardı. Belli bir seviyeye gelince, kadehi almaya hak kazanırdınız. Dolu kadehi alınca bölüm sonunda "Kahramanlar salonu"na girer ve eski kahraman heykellerinden ışınlar çıkararak değerli sıralar ve

ekipman alırdınız. Bu kez kadehi, ruhlar yerine yaratıkları öldürdükçe ortaya çıkan büyü enerjisi doluyor. Kadehi goturmanız gereken yer de profesörün laboratuvarı. Dolu kadehi verdiğinizde, profesörden onunuzdaki bölümde size büyük kolaylıklar sağlayacak alet edevat

alıyorsunuz. Ayrıca Medieval II'deki harita yerine de bu laboratuvarı kullanıyorsunuz. Profesörün projesiyon makinesinden geçeceğimiz bölümü seçiyor ve gerekli bilgileri ediniyorsunuz.

MAKSAT ORTAMA HIZ GELSİN...

Medieval II'nin getirdiği en büyük avantaj oyun akıldığını sağlama yönünde yapılan yenilikler. Eskiden bir silahtan diğerine geçmek, steajınızda envanterinizi açıp oyunu durdurmanız, sonra seçiminizi yapıp tekrar basatmanız gerekirdi. Artık envanterinizden çıkışlahtı (tercihen bir yakın, bir uzak menzill) seçip hazırda bekletebiliyorsunuz. İkisi arasında seçim yapmak için oyunu durdurmanız gerek kalmıyor, bu da hem işleri hızlandırıyor, hem de oyundan kopmamanızı sağlıyor. Yine aynı yonde atılan bir adam da ara demo arın oyun içi de





EVERYBODY'S GOLF II

Golf sahasında halk günü....

Yapım: Sony

Dağıtım: Sony

Tür: Golf

Web: www.playstation-europe.com



Yıllardır şu yabancılara bakar dururuz. Elirinde sopa ar, işler güçle rı koca çayır çimeninde bir tane atış yapı, sonra bimm kaç dakika o minicik arabada git babam git, bir atış daha, sonra yeniden Hayır, bizim golf e tanışıklığımız o saydı belki böyle demezdik, ama biz bilmeyiz ki Kucukken mini-golf diye bir aktivite temiz olmuştuk, o kadar. Onun dışında da koca çimenlik araziye parselleyip satmaya, otele, turistik tesisleri an yapmaya çalışır bu kafa (Çok Smully oynadık eskiden, bak böyle oldu sonundaki)

Ama en sonunda bizim de golfle tanışma zamanımız geldi. Bu işin ustası çoktur, bari dedik soyile bilmeyenlere de hitap ede-

cek bir şey olsun. Aın dediler, nerkes için golf üstelik kincisi. Düşündük, "kinde nerdeydi, çok mu geç kaldık acaba?" diye "Hayır," dediler, "İlk oyuna göre koxten bir değışıklık yok, yeni karakterler eklenmiş, grafikleri ve fizik kurallarını geistirmişler, ama oza aynı."

BURAYA VURUNCA N'OLUYO???

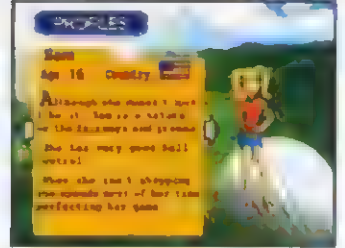
Everybody's Golf'ta ilk bakışta cıkkatımız çeken golf oyunlarının aışıldık acemiler korkutan cıddiyetine sahip o mayısı oldu. Adına yaraşır bir şekilde herkese yönelik, dana yumuşak bir tarzı var. Karakterlerinin çoğunun çizgi film karakteri, komik tiplerle o mas, menülerin daha az kafa karıştırması yeni oyuncuların oyuna daha cı buksınmasını sağlıyor.

Açılış menüsündeki info seçeneği ile karakterler hakkında bilgı alabılıyor. Kazandığınız ödülleri, turnuva ve vs. modlarındaki başarılarınızı görebiliyor. daha önce kaydettiğiniz kias hareket

lerin zi tekrar izleme olanğı buluyorsunuz. Tutorial kısmı ise bızden hem art hem de eks puanlar aldı. Tutorial bölümünün beş gıner, intermediate ve advanced olarak üç ana gruba ayrılmış ve her birinin oyuncu için çok yararlı 6-7 sorunun detaylı

yanıtları nı cermes güzel. Ancak Tutorial'in yalnızca bir soru cevap tahtası olarak kalmaması aynı zamanda oyuncuya yardımcı olması daha aygundurdu. Siz yine de baslamadan Tutorialı satır satır okuyun. Başarıya giden yol buradan geçiyor.

Game menüsünü açtığınızda a bız aynı çeşit oyun tarzının bulunduğunu göreceksiniz. Bunlardan 9 hole par 3, stroke ve match play, 2-4 oyunculu destekle yeni arkadaşlarınızla oynayabileceğiniz modlar. Training ise, tek başınıza herhangi bir pistte cıalışmanızı sağlıyor. Yine tek kısıklık olan tournament ve V.S. modları ise en önemli oyun modları, çünkü yeni karakter ve parkurları açmanız sağlıyor. V.S. seçeneğinde teke tek maç yapıyorsunuz ve oyun kazandı-



ça başlangıçta uç o an seçilebilir karakter sayını zı arttırıyorsunuz. İlgıncı yanı, oyundaki nazır karakterlerin yanı sıra Twisted Metal'daki Sweettooth ve Med Evil'deki Sırdan gibi bazı tanındıkların da gızı karakterler arasında serpiştirilmiş olması.

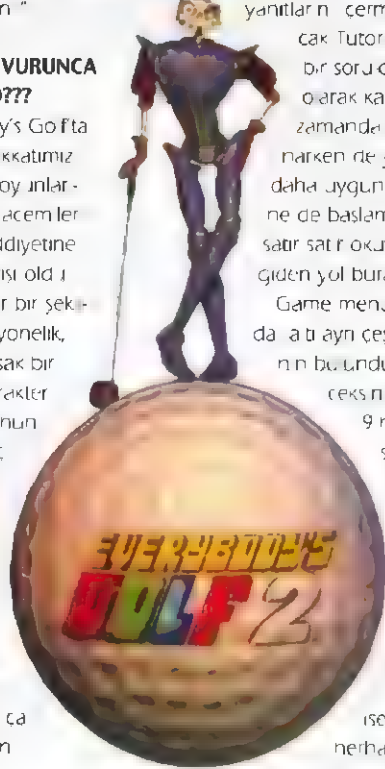
KOORDİNATLARI GİRİYORUM...

Her ne kadar görse açılan koayıştırlmış olsa da Everybody's Golf 2, ilk başlarda golf yabancı olanlara çok da basit gelmeyecek. Commodore 64 günlerinin golf oyunları gibi yalnızca, "aç ver vurus hızı ver yol" ile işin içinden sıyrılmıyorduk. Falso atışlar, rüzgar ve arazi eğimini yı nesap ama yağmurda nasıl yurmalı, suyun üzerinden nasıl atılır gibi konular hakkında epeyce tecrübe sahibi olmanız gerekecek ama, merak etmeyin, oyuna sinirca gersı çorap sokuğu gibi geliyor. ayrıca çoradrumarda Tutorial'in daha tecrübe oyunculara yonuk bo umlerine göz atabilirsiniz.

Grafiklere gelince, ıkı aışarsındakı nesaplama süresini en aza indirmek için kaiteyi dafadusık tutmaları nı bile beklerdim, ama düşündüğünden iyi. Üstelik çizgi film havasında yumuşak hareketleri kullanmış olması da gözünüzü rahatlatıyor. Müzik ve ses efektleri ise uzun süredilen diğinde yonucu o abılıyor. Tays yem ses kışın, baska bir şey açın.

Hem yeni başlayan arkadaşlarımıza hem de ustaların elinde kolaylıkla tutabilecek bir oyun karşı karşıyayız. Ben golf sevmem diyorsanız, sizin breceğiniz iş, ama başlangıç yapmak is teyenler varsa EG2 doğru seçim.

Batu Hergünel & Gokhan Habiboğlu



LEVEL KARNESİ

GRAFIKLER

Hem makineyi hem de görülmeyi yormadan güzel bir arazi yol bulmuşlar. Golf oynamaya başlayabiliyoruz.

Ses ve Müzik

Ne yazık ki sesat. Özellikle kum parkurlarda arka plandaki rüzgar efekti bıkıcılık veriyor.

Oynanabilirlik

Karakterlerin yarattığı negatif havanın, ağır cıddiyeti dağıtması iyi bir fikir. Eğlenceli bir golf oyunu.

Atmosfer

Bol tecrübe istiyor. Hemen yılmamamız gerekli. Birikene öğrenimise Avustralya'ya golf turnuvalarına gidebilirsiniz.

78 LEVEL Notu

"Be like 'The Golf Instructor'." "Zaman zaman kışkırtıcıdır. İsteyen herkesin."

Oyuncu sayısı: 1-4

Memory bank: 1

Mouse desteği: Yok

Direksiyon desteği: Yok

Yabancı desteği: Yok

PROFILES

Jesse

Age: 24 Country:

Jesse competes in tournaments in order to keep in shape.

But beware! She's more than just a pretty face.

VIRUS "IT IS AWARE"

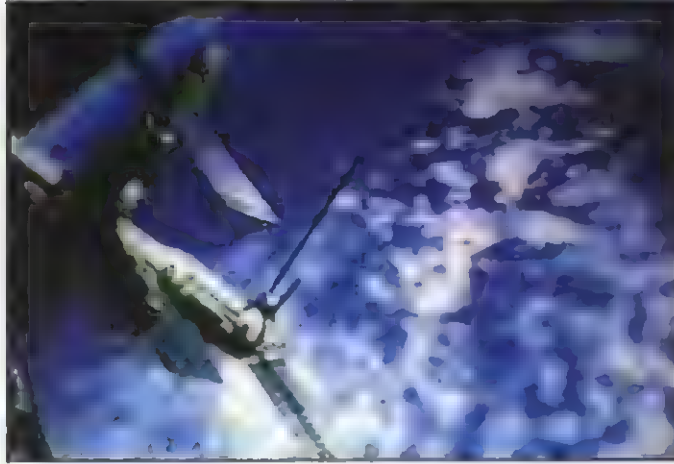
Yapımcı firma: Universal Studios

Dağıtım: Dark Horse

Türü: Arcade RPG

Herkese merhabalar kadaslar. Umarım keyiflerinize doğru gidiyor dur. Ne o? Universal'te sinav mı yaklaştı? Yaz eğlenceleri mi yoksa işleriniz mi yoğunlaştı? Ah, yoksa oyunlarınızı kinci panam atıyorsunuz? Atmayın ama. Yaz k onlara. Sevin onları, okseyin ıca binde. Onlara da yazık onları n da b canı var. Bakın sizlere yeni yeni oyunlar bulup çıkartıp nce rıyorum. Gerçi gördüğünüz q bir fiyar yüzünden bu oyuna ve di ger oyunlara fazla yer kalmadı ama o sun ben elimden gelen yapayım.

Oyunumuzun adı başlıkta da gördüğünüz üzere Virus. Hani şu Universal Studios'ta Virus isimli film vardı ya. Hani virus hep ya ylıyordu, herkes o duruyodu fa an, işte o filmin oyunu. Toys tory, A Bug's Life, The Fifth Ele-



Bi Lara Croft vardı, onun da şimdi suyu çıktı

Doga o arak da yeni bir fikir telen yok oyunda. Filmin o aylar yan. Avera, bir arcade RPG. As lında oynanamayacak kadar da kötü değıl. Oyunu çaişirdikten sonra d seçim ekranı geliyor.

s ni seçiyorsunuz. Upuzduuuu un ve sınır eden bir yükeme ek ranından sonra oyunun demo v deusu ile göz goze geliyoruz. Demo hic de fena değıl. Hatta guze bile denilebilecek derecede. Özellikle seslere çok önem vermişler. Demodan sonra oyuna bas yoruz. Ekranda baz yazılar yazıyor ve y ne sınır eden bir load ekranı geliyor. Oyunun olay da bu ekranlarda gızl, bu yüzden size onları Türkçe'ye çevirip yazayım. İnç lizcem çok iyi olmayabilir. Şimdiden affınıza s g nirim.

Birakin artık şu işi bi erkeklerle

"Herşey bir botta, şeytan adı veren yarat qın tayfalarına saldır mas ya başladı. Nasıl oraya q debilmiş? Kimse bilmiyordu ama bany ortada o an bir şey vardı. İnsan ırkından nefret ediyordu. Onun ç n gerçek virüs bızdık.

S z profesyonel bir polis olan Joan sınız. Tam eve gitmeye hazırlanırken kaplanınız s z ac l olarak arar ve enteresan olay a rın donduđu Nakomi Hote' e g itmeniz ister. Ortay nız Sutter' in da yardımıyla hote' e g ders nız. Gittigin z anca olay n neden bu denil acıl oluğunu anlars nız. Hotel Nakomi' nin girişinin önünde yarı insan, yarı makine olan kadınlar ve erkekler dolasmaktadır. Kısa bir zayıf nokta araştırmasından sonra, Nakomi Plaza' ya ulaşmak için en güvenli yon un kanalları olduğu ortaya

ç kar. Sutter' in de eş qıyla kanallara inmeye karar verirsiniz. İlk görev nız Nakomi Plaza' nın obisine ulaşmaktır.

Derken oyun başlar.

Şöle bir kodumu uzatsın...

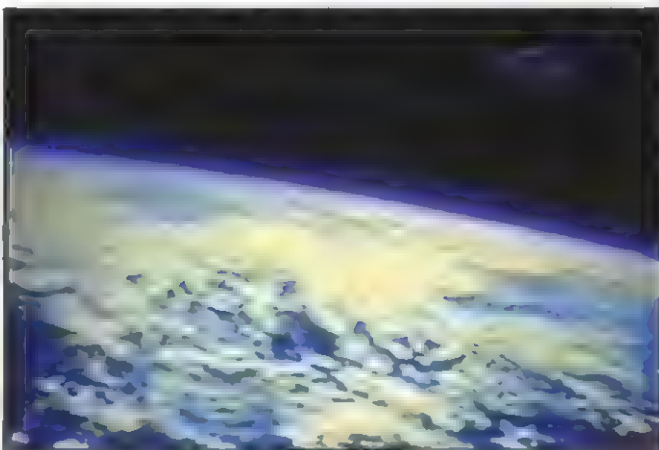
Grafikler y ama yaratıklar ke se kağıdına benziyor. Bıracık Sesler ve müzikler gerçekten iyi olmuş. Hakikaten urkunç ve atmosfer çok guze tamamlıyor. Oturup bir kere bitmeye değır bir oyun aslında. Ama beni pek acmadı nedense. Belki de yanı ş zamanıma denk değıl. Resident Evil 3 Nemesis ile beraber ge rse o acağı buydu. Belki de Universal Studios gibi büyük bir isim den daha fazlas n bekliyordum. Her neyse, eğer filmini seyrettiy sen z ve bu oyundan zevk alıcağ nız naniyorsanız satın alın. Yoksa oturup adam gibi Resident Evil 3 oynayın. Dersler mi? Birakin şimdi yaz, yemeyin bizi. Zombiler siz! Bye&smile.

MegaEmin



ment, Star Gate, vı ve zıvr gibi birçok filme oyun yapı nca bunu da pek qanpsemiyor insan.

Burada uzun, kısa, eliptik, sinu zoidal, Aman, Japon, eşşek fa lan q bir d l seçeneklerinden bir-



LEVEL KARNESİ

Grafikler
Videolar fena değıl ama grafik detaylar vasat. Playstation bile olsa bir oyundan daha iyisi beklenir...
Ses ve Müzik
Sesler için uğraşmış. Oyunun genilim dolu atmosferine uygun urkutucu bir hava yaratıyorlar.
Oynanabilirlik
Kontroller biraz tutuk kontrol ortamında dolaymak insanı sıkır edebiliyor. Daha dostça olabilir.
Atmosfer
Atmosfer, bir film oyunu olması dolayısıyla iyi. Filmdeki havanın oyuna taşınabildiğı d bızdık çok yor.
LEVEL Notu
70
Tabanca darlığı yok.



E3'TEN PLAYSTATION MANZARALARI

Bu ay dergimizin hemen her bölümü E3'ten nasbını aldı. E3'te bu Playstation bölümü için de geçirdi. E3'te sadece PC oyunlarını değil sizin için konsol oyunları da gözden geçirdik. Zaten aksi düşünülemezdi. Bu sene PS2'nin çıkışı, Dreamcast'ın olgunluğa erişmesi ve X-Box'ın duyurulmasıyla konsollar E3'e çok daha fazla nakıldı.

Playstation söz konusu olduğunda oyun severlerin çok cezbeden standı Sony'ninki oldu. Nintendo ve Sega'yla yan yana bulunan stand Playstation 2'yi görmek isteyenlerle dolup taştı. Her ne kadar kaabalığın aslı sebebi PS2 olsa da, Sony standın



alana dek PSX için sürekli olarak yeni oyunları çıkarmış olacak demek.

Ama Sony'nin PSX oyunlarında açık bir kalite düşüşü var. Gran Turismo, Tekken, Wipeout gibi ünlü serilerin PS2'ye geçmesiyle ortaklık Spyro, Team Buddies gibi sevimli oyunlara kamış. Team Buddies, Worms'un sevimli aksiyon savaş

Sony'nin PS2 oyunları

Neyse ki Sony PS2 oyunları konusunda çok dana hazırlıydı. Gran Turismo 2000, Ridge Racer, Tekken Tag gibi PS2'nin çıkışıyla duyuru an oyunlarını yan sıra yeni oyunlarda vardı. Bunların en ilginçlerinden biri GTA ve Driver'i birleştirmeyi hedefleyen Gateway. Konu olarak GTA oyuncağı olarak Driver'i andıran oyunda arabadan n'p binebilme ve binalara girebilme yeteneğine sahip olabileceksiniz. Ama oyunun kendisi henüz ortalarında yok. Sahrim tam anlamıyla oynanabilir bir versiyon için gelecek E3'u beklemek gerekecek. Başka bir ilginç oyun Fantavision adlı puzzle'dir. Fantavision PS2'nin tüm ışıklandırma yeteneklerini kullanan ilginç bir oyun. Amaç havadaki hava fişikleri yakalayarak birleştirmek ve daha büyüklerini oluşturmak gibi bir şeyler. Açıkçası Fantavision'ı oynamaktansa oynayan başkaların izlemek çok daha eğlenceli. Çünkü oyunun harika ışık efektleri ve gerçeğe yakın hareket eden küçük senir detayları çok hoş. Sony standında en çok ilgi çeken PS2 oyunu kuşkusuz Dark Cloud'du. PS2 için yapılan ilk RPG olan oyunun en ilginç yanı bir yandan oyunun 3D dünyasında dönerken bir yandan da onu değiştirirken. Yani bir an durup yolun sol tarafına bir değirmen koyup karşı tepeyi biraz daha yükseltmek isterseniz bunu yapma şansınız var. Dark Cloud da her ne kadar yaşlı küçük olsa da marifetleri büyük olan bir kahramanımız var ve kendi topraklarını kurtarma cabası içinde.



Driver 2

E3'un PS2 cephesindeki sürprizlerinden biri Eidos'un Timespitters'i idi. Henüz yapım aşamasının çok başında olduğu için halka kapalı olarak gösterildi ve fotoğraf çekilmesine izin vermediği gibi her hangi bir görsele materyal de sağanmadı. Oyun farklı zamanlarda geçen

1950'lerden başlayarak kadari ve biraz John Woo filmi tadında bir FPS. Ancak oyunun onun da daha çok yarı var. Eidos'un diğer Playstation oyunu ise hem PSX hem de PS2'de çıkacak olan Soul Reaver 2'ydı. İlk oyunu grafik olarak geistiren oyun aynı zamanda hikayeye kaldığı yerden devam ediyor ve ilk bölümde cevapsız kalan soruların peşine düşüyor.



Spyro

da yeni konsollardan çok oyunların ağırlık vermeyi tercih etmişti. PSX ve PS2 oyunları hemen hemen eşit ağırlıktaydı. Bu da Sony'nin hala PSX yazılımıyla yakından ilgilendiğini gösteriyor. Yani Sony mevcut Playstation pazarının yazılım açısından hala bulunmaz bir hazine olduğunun farkında. Bu da PS2

nin 3D ve real-time olarak yakalamaya çalışıyor. İlaç kapsulu formundaki küçük yaratıklarımız tank, tüfek, bazuka ve benzer her türlü ağır silahla donatılmış. Spyro 3: Year of the Dragon ise serinin devamını niteliğinde ve Sevimli Aksiyon Adventure türünde rakiplerinin bir adım önünde. Sony'nin PSX cephesinde dikkat çeken diğer iki oyun, Destruction Derby ve Dragon Valor'du. Ama dana önce benzerleri, fazlasıyla yapılmış bu oyunları açıkçası üzerinde fazla durmaya değmez. PSX oyuncusunun bundan sonra Sony'ye değil diğer çeliştiricilere bel bağlaması gerekecek.



Team Buddies



The Gateway



Fifa 2001

Electronic Arts soy boyunca Medal of Honour Underground'u gösterdi. Geçen yıl çok başarılı olan ve bugüne dek PSX için yapılmış en iyi FPS olarak oyunun devamında 7 yeni görev ve 22 bölüm var. Bunun dışında oyuna eklenen yeni silah ve araçların yanı sıra yapay zeka da biraz gelişmiş ancak grafiklerde bir gelişme yok. Electronic Arts ayrıca Fifa 2001'in PS2 versiyonunu da gösterdi. Oyun bu ay içinde Japonya'da Fifa Soccer World Championship adıyla çıkıyor. Sonbahara kadar biraz daha geliştirilip Avrupa ve USA'de piyasaya çıkınca Fifa 2001 ismin taşıyacak. Fifa 2000'e göre en büyük gelişme çok daha detaylı yüz ve vücut modelleme ve bunların animasyonları. Ayrıca oyun Fifa 2000 kadar gerçekçi görünmüyor ama Fifa99 gibi bir parça daha hızlı.

Konsol severlerin en çok ziyaret ettikleri standartları bir de Infoframes'ın ydi. Playstation için Koudelka, Driver 2 ve Alone in the Dark'tan Infoframes PS2 için oyun üretmeye erken bulup mevcut PSX oyuncularını mutlu etmeye hedefleyen firmalardan. Her ne kadar PSX'in grafik ve oynanış yetenekleri kıtlı da olsa Infoframes mevcut ola-

nakları sonuna kadar zorlamış gözüküyor. Çünkü uç oyunda nem oynanış hem de grafik olarak çok iyiler. Koudelka'da psikik güce sahip olan güzel bir kız zeminli bir manastırda macerada eşlik edecek. Koudelka'ya bu macerada ayrıca iki erkek karakter bir maceraperest ve bir din adamı katılıyor. Her üç karakter de oynanabiliyor ve oyun boyunca yetenekleri gelişiyor. Adventure öğesi Resident Evil'i hatırlatır da çarpıcı bir turn-based olacak ve geniş silah yelpazesine bu yeri eşlik edecek Driver 2, ilki ile oldukça başarılı olan oyunun devamı. Grafik ve oynanış da gelişmeler var ancak oyun temelde aynı çine konutermeye çalışılmış şehir içi yarış. Oyun bu sefer Chicago, Havana, Las Vegas ve Rio de Janeiro'da geçiyor.

Alone in the Dark

En çok ilgi gören oyunlarından biri kuskusuz Alone in the Dark oldu. PC, PSX, Dreamcast ve Gameboy da aynı anda çıkacak olan oyun serinin doruk noktası. Daha önce PC'eri üç kez sarsan oyun uzun yıllar sonra çok farklı bir görünümde karşımıza çıkıyor. Oynanış Resident Evil'a çok benziyor. Ancak grafik olarak Alone in the Dark açık bir üstünlüğe sahip. Oyunun geçtiği mekan olarak eski, dev bir malikane, mezarlık ve mağara gibi öğeler çok iyi kullanılmış. Infoframes bu eski mekanları gotik lezzetinde o kadar iyi hazırlamış ki Alone in the Dark'ın bugüne dek yapılmış en etkileyici oyunlarından biri ol-

duğuna söyleyebiliriz. Gerçekçiği arttırmak için oyundaki yaratıkların önce plastik modelleri hazırlanmış ve eski malikanenin içini süsleyen tırm tablolar gerçek ressamlara yaptırıldıktan sonra oyuna aktarılmış.

Infoframes'in diğer bir PSX oyunu ise Duke Nukem: Planet of the Babes. Duke Nukem Cennette olarak dilimize çevrilebilecek olan oyunda yakışıklı kanımanımız erkekleri kat edimsiz bir gezegen dolusu güzel bayanı kurtarma telaşı içinde.

Infoframes ayrıca iki PS2 oyununu tanıttı. Bunlardan biri Unreal Tournament. Geçen yıl PC'lerde çok büyük başarı elde eden oyunun PS2 versiyonu bence PC versiyonundan çok daha uzak. Yapay zeka ve grafiklerin daha kötü olması bir yana UT'ban gamepad ile FPS oynamanın imkansızlığını bir kez daha hatırlattı. Diğer oyun Munch's Oddyssey ise zaten PS2'nin Japonya'da piyasaya sunulmasında açıklanmıştı.

Fuar boyunca en çok ilgi gören oyunlardan biride Dino Crisis 2 oldu. İlkinden daha gelişmiş olan oyun yıl sonuna doğru



PSX'lerin en çok oynadığı oyun olursa şaşırmanın. Grafik ve animasyonlardaki gelişmeler bir yana oyun öncelikle Resident Evil'dan bir parça daha uzak almış ve tamamen dış mekanlarda geçiyor. En güzel oyun dinosorlardan kaçmaktan çok onlarla savaşmak üzerine kurulu, yani biraz daha dengeli.

Squaresoft Şövi

Su ana kadar pek çok güzel oyunun adı geçti ancak en iyilerini sona sakladım. Bu yılın en başarılı konsol oyun firması kesinlikle Squaresoft'dır. Biz onlardan Final Fantasy IX'u beklerken Squaresoft tam altı harika oyunla karşımıza çıktı. Chrono Cross, Vagrant Story, Threads of Fate, Legend of Mana, FF IX ve Parasite





Eve

Bu oyunlar içinde ben en çok etkileyen Vagrant Story oldu. Square bugüne kadar hep konso RPG'lerinin çizgisini belirlemişti ancak bu sefer bambaşka bir RPG tarzıyla karşımızda. Vagrant Story Ashley Riot isimli bir şövalyenin hikayesini anlatıyor. Ashley'nin (daha iyi bir isim olmaz mıydı?) duku Bardorba seferde kendi malikanesi bir mezhebe bağlı güçler tarafından ele geçiriliyor ve malikaneyi temizlemek Ashley'e kalıyor. Ashley malikaneyi temizlerken, bizz onun geçmişle dolu kendi geçmişine dair ipuçları buluyoruz. Ayrıca hikayeye katılan yeni karakterler konunun gölgesinde derinleşmesini sağlıyor. Hikaye hakkında bildiklerimiz şimdilik sadece bu kadar ama Square hikayenin Final Fantasy serisinde gördüklerimizden çok daha derin olacağını söylüyor. Çünkü Vagrant Story bir

yandan sürekli çarpışma ve mücadelelerle ilerlerken bir yandan da bir film izlemesi esnasında sinematik sahnelere sahip olacak. Zaten oyunun yayınlanan ilk video ar Final Fantasy XII'deki sinematiklerin her karesinde beraberleş FF hayranlarını bile heyecanlandıracak güzelliğe. Oyun tamamen orta çağda geçiyor. Çarpışmalar daha çok yüz yüze ve çelik şingirtiler içinde cereyan ediyor. Vagrant Story'nin en büyük özelliği bu göğüs göğüze çarpışmaları. Oyun turn-based değil ancak buna benzer çok ilginç bir sisteme sahip. İzometrik 3D görüşüyle adaminiz hareket ederken bir yaratığa vurabileceğiniz kadar yaklaşıncaya kadar oyun donuyor ve bir iki seçeneğe sahip bir menü çıkıyor. Bu menü sayesinde düşmanın necros ne ve ne şekilde vuracağınızı seçiyorsunuz. Ayrıca kombine saldırılar ve savunma

savaş sistemi burada ayrıntılarıyla anlatılmayacağı kadar derin. E-bette büyük kulları da hem sizde hem de rakiplerinizde olan bir yetenek. Kimi açılardan Final Fantasy'yi andırırsa da Vagrant Story tamamiyle yeni bir oyun tipi. FF'deki gibi aşırı kılara kaçma, yani çizgisiz, ciddi ve tutukluca havası, tamamen 3D ve PSX'e göre muhteşem olan grafikleri ve yeni yeni oynanış tarzıyla bu yılın en iyi PSX oyunu olmaya aday.

Chrono Cross

Square'in ikinci bombası Chrono Cross'dur. Chrono Trigger'in devamı olan oyun fazlasıyla Final Fantasy'yi andırıyor. Chrono Trigger'i oynamadım ama Square yetkilileri Trigger'in harika bir oyun olduğu ve Chrono Cross'un olay bir adım öteye ta

stamina yani hareket enerjisi ile orantılı olması. Bu yüzden bir karakterle sadırken diğerini dinlendirmeniz gerekiyor. Oyunun grafikleri oldukça renkli ve güzel. FF'deki gibi önceden render edilmiş alanlar üzerinde 3D karakterler hareket ediyor ve arada inanılmaz güzellikte videolar var. Chrono Cross kesinlikle bu yılın en iyi PSX RPG'lerinden biri olacak ve özellikle Final Fantasy hayranlarının kaçırmaması gerekiyor.

Threads of Fate'in ilk qordur. Qumde açıklaması ne olduğunu pek anlayamadım. Bir Platform/RPG olduğunu duyduğumda da açıklaması daha çok sardı. Square nehalde RPG türleri konusunda yapmamış hiç bir şey bırakmamayı hedefliyor. Oyun Chrono Cross gibi sevimi

Soul Reaver 2



şansınızda var. Seçiminizi yapınca Ashley varışına yapıyor ve rakibi buna karşılık veriyor. Ancak sistem o kadar güzel işliyor ki tüm bunlar bir iki saniye içinde olup bitiyor. Yaptığınız vuruların etkisi sizin ve rakibinizin yeteneklerine, karakter özelliklerine rakibi size karşı zayıf ve güçlü yanlarına ve risk puanlarına göre değişiyor. Kısacası

sıdığı konusunda ben ikna etti. Oyunda pek zaman kavramı yok ve daha çok paralel dünyalar arasında geçiyor. Bu paralel dünyalar arasında Serge isimli deki asıl adamımız ve onun hatun yoldaş Kiddi yönetiyoruz. Bu paralel dünyaların varlığı oyunun yeni bir derinlik katıyor. Sanırım biraz FF VII'de gördüğümüz gibi bir şey. Burada asıl ilginç olan Serge'nin bazı dünya arada olmaları. Olu bir karakteri nasıld oynadığımızı açıklaması bilmiyorum.

Oynanış Final Fantasy'ye oldukça benziyor. Aradaki en önemli fark sadırının belli saldırılarıyla olması değil karakterin

ve renkli karakterlere sahip. Biraz daha küçük yaş grubu için düşünmüş gibi. Çünkü benim gibi bir parça yasını almış bir insanın sıkı atlatması, zıplama ara dayanması biraz zor. Oyun tamamen 3D ve şık efektleri çok güzel. Ama benice RPG ile Platformun bir araya gelmesi fazlasıyla anlamsız. Bu arada oyun Japon ya'da yaklaşık 6 ay önce çıktı bile.

Legend of Mana tanmin edileceğiniz gibi yine bir RPG oyunudur. Anladığımız kadıyla Secrets of Mana oyununun devamı ve uzun süredir geçen bir Mana serisi söz konusu. Oyun el çizim tatilleri planları üzerinde yönet



tiğiniz ki karakter sunuyor ve bir parça eski Capcom RPG'lerini andırıyor. Elbette ki çok daha derin bir konuyu ve oynanışı var.

Parasite Eve II, Square'ın geçen sene çıkardığı ve oldukça farklı tepkiler alan oyun'un devamı. Resident Evil tarzına yakın olan oyun Square'ın diğer oyunlarından oldukça farklıydı. Parasite Eve I'de de değişen bir şey yok. Oyun önce oldukça benziyor ve yeni bir niyaye ve küçük gelişmelerle geliyor.

Final Fantasy IX

Ve nihayet Final Fantasy X E3'te oynamayın. Çok hayal et



tiğim oyunlardan biriydi. Serinin yedincisinin PC'de de çıkması sebebiyle Square'ın en asina olduğu oyun da o zaten. Ancak FF IX'u oynamak değil izlemek nasip oldu. Çünkü oyun sadece video olarak gösterildi. Videolar elbette muhtış, bu konuda Square'a yaklaşılabilecek tek Blizzard biliyorum. Oyun oynanış olarak diğer Final Fantasy'lerden pek farklı değil ancak konu bu sefer oldukça farklı. Modern teknoloji çağ yerine daha esk çağ



arda geçiyor ve muhtış yar Mech hava cihazlarının yerini balonlar vasıtasıyla uçan gemiler almış. Genelde bir orta çağ havası hakim. Sanırım ilk Final Fantasy oyunlarındaki havaya dönmeye çalışmışlar. Yani bana öyle soyendi.

Ve... Metal Gear Solid 2

Belki Square E3'un en başarılı firmasıydı ama en iyi oyun onların değildi. Sadece Playstation ve konsollar değil tüm E3'ünde en flash oyunu kuskusuz Metal Gear Solid 2 oldu. İlk ile oyun dünyasını değiştiren Namco bu sefer Dünyanın Metal Gear Solid'i, dediği iddiasını söylüyor. MGS 2 oynanabilir bir demo ile geldi. Memnuniyetle E3'te sadece dev bir ekrandan 10 dakikalık bir video gösterildi. Fuarın ilk açılışından kapanışına kadar yaklaşık 3 metreye 4 metrelik bu dev ekran hiç durmaksızın MGS 2'yi gösterdi ve önündeki kalabalık hiçbir zaman azalmadı. Dev ekranın önünde yığılan yüzlerce insan tezahuratlar ve alkışlar arasında videoyu defalarca izledi. Hatta sık sık Microsoft'un standına taşan yığıllar bölgedeki bütün kondorları da tutuyordu.

Peki MGS 2 için bu kadar kalabalık toplanmasının sebebi neydi? Her şeyden önce ilk MGS'in yakaladığı büyük başarı ve oyunun defalarca bittiği olan hayranlarının ilkini heyecanla bekliyor olması. İkinci önemli etken de MGS 2'nin ilk oyunun çok çok ötesine geçmesi olması.

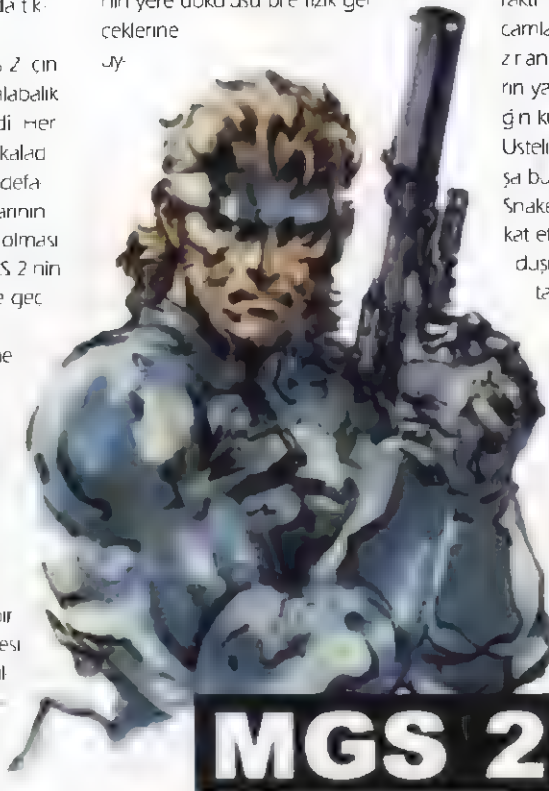
Oyun yine Snake üzerine kuruldu. İlk oyunda olduğu gibi Snake sessizce ilerlemeli, gölgelerden ve kuytu köşelerden yararlanmalı ve yeni geldiğinde karşıındaki yarım düzine adamı hakayabilmeli. İlk oyunun en çarpıcı özelliklerinden olan bütün oyunun bir sinematikmişcesine ilerlemesi MGS 2'de daha da geliştirilmiş. Oyun yine lineer ilerliyor ve ara videolar oyunun kendi motoru tara-



findan hazırlanıyor.

Mukemmel Gerçekçilik

MGS 2'yi özel kılan gerçekçiliği. Oyundaki her şeyin gerçek görünmesi için detaylara çok özenle bir önem verilmiş. Silahlar, mekanlar, uniformalar vs. her şey gerçeğe uygun. Özellikle mekanlar bu konuda bugüne dek yapılan her şeyin ötesinde. Bunun pek çok örneği gösteren videoda mevcuttu. Mesele askerler büyük bir camı ateş ediyorlar. Camın üzerinde önce birkaç tane çevresinde kılınma arla birlikte, kursun deliği açılıyor ve ardından cam büyük bir gürültüyle tuz bulup dağılıyor. Cam parçaları kırın yer yer dokuşu bile fırlıyor. Gerçeklerine uy.



gun. Yani bugüne kadarki oyunlarda olduğu gibi camlar bir kursuna birkaç polygon parçasına ayrılmış havada uçuşmuyor.

Gerçekçiliğin diğer bir örneği ortalıktaki ufak tefek esyalar. Mutfak sahnesinde Snake ile düşman anı, tıka basa dolu bir rafın ardından çarpışırken raftaki kutular ve şişeler inanılmaz derecede gerçekçiliğe benzer şekliyle parçalanıyor. Ve en ilginç... rafta duran bir ün kutusu parçalanınca Snake'in üzerine ün döküyor. İleri sahnelerden birinde Snake sessiz sessiz ilerlerken undan doayı hapsediyor ve yakayı ele veriyor.

Meta Gear Solid 2 grafik olarak da herkesi kendine hayran bıraktı. Küçük parçalar, kırılan camlar, dokuları özenle hazırlanmış realist mekanların yanı sıra oyun içinde sıkça kullanılan hayret verici. Ustalık ışık efektleri oynanışa büyük oranda etkiliyor. Snake kendi gölgesine de kat etmek zorundayken düşman anı gölgelerden takip edip sessizce tem

zleyebiliyor. Oyun içinde ampul ve floresanları vurup karanlık bir ortamda sadece silahların yanıp sonen ışıklarıyla çarpışabiliyorsunuz.

Meta Gear Solid 2 ile ilgili daha fazla bilgi için gelecek aylardaki on incelememizi beklemeniz gerekiyor.

Tugbek Ölek

FREESPACE Bölüm 2

Uzay Pilotları Eğitim Merkezi: Son ders...

Gecen sayda kullanabileceğimiz gemileri ve silahları tanımistik. Artık elimizdeki güçler hakkında yeterince bilgiye sahip olduğumuza göre, bu bilgileri pratiğe dökmeye zamanı geldi. Freespace'teki görevlerde size üç cins amaç verebiliyor. Bunlardan ilki, bölümde tamamlamanız gereken Primary Objective (Teme Amaç). İkincisi, birinci amacı desteklemek için gerçekleştirileceğiniz Secondary Objective (İkinci Amaç), ve yapıp yapmaması tamamen size kalmış olan Bonus Objective (Bonus Amaç).

O zaman bölümleri size şöyle anlatayım. Bölümün ismini takiben, o görevde gerçekleştirmanız gereken amaçları yazacağım. Sonra görevde size verilecek kısıtları (yani şu ekranın sol tarafındaki amaç kutusunda Destroy Pisces (3) gibi yazanlar var ya) falan yazacağım. Aslında Descent Freespace'de bir oyun değil, şunu yapın bunu yapın cinsi stratejiler ne kesinlik o yarar olmaz, çünkü karşınızdaki gemilerin ne yapacağı hiç belli olmuyor. Şimdi size katkılı da düşman ekrana girdiğinde hızını onunkine eşeyim (M tusuna basarak) ve durmadan ateş edin dememe gerek yok, çünkü bunu zaten yapacaksınız. Yani Thief gibi bir oyun değil "süratli saklan, bekle, sonra şunu yap" diyeceğim ama bu oyunda her şey o kadar hızlı geliyor ki. Bir düşman kuvveti (walla "enemy wing" baskı türlü tercüme edilince güzel olmuyor, belki düşman filosu da denbilir ama 3-4 gemiye de filo demek komik olur) geliyor, siz dâna onları yok edemediğinizden geliyor, sonra bir diğer, yapmaya odaklandığınız tek şey stratejiyi falan bir kenara bırakıp hepsini yok etmeye çalışmak oluyor. Bunları size niye söylüyorum. Çünkü ne biçim strateji yazısı bu! Hiç ipucu falan vermemişsin demeyin diye işi bastan sağ ama aklımda ne olur ne olmaz. Ayrıca bu yazıda oyunda bulunan tüm görevleri yazmaya çalıştım. Zaten oyundaki kampanyada bulunan tüm görevleri ya-



zacak o sam yer yetmez. Oyunun yer yer artık bu oyunda ustalaşmaya yakınlaşacağınız sayda görev anlatacağım. Geniş size kalmış. Ama özellikle son bölümde çok öğleneceğiniz eminim.

Oyunun ilk üç görevi eğitim görevlerinden oluşuyor. O görevlerde ne yapmanız gerektiği zaten adım adım söylendiğinden bir kez daha tekrar etmeye gerek yok. Sizce tek tavsiyem acele etmeyin. Yani başınızda o bas bas konuşan adam sizce. Hadi bakalım artık şu drone'u yok et dedimden önce bütün silahlarınızı drone'un üzerine boşaltmayın. Görevi tekrar etmeniz, o adamın silahı bozucu yavaşlatıcı taktiklerini tekrar dinlemeniz ve tekrar sıkmanız demektir çünkü üç eğitim görevini de başarıyla tamamladığınızda ilk rozetiniz olan Pilot Wings (Pilot Kanatları) sizin olacak. Dördüncü görevle devam edelim.

Görev 4:**Eve of Destruction****Primary Objective:****GTC Orff gemisini koru**

Göreve GTC Orff gemisinin yanında başlıyoruz. Daha ne olduğunu anlamadan ilk düşman kanadı olan Virgo (2) geliyor. Parantez içindeki sayı o düşman kanadında kaç tane gemi olduğunu gösteriyor. Alpha 2 ile birlikte onları temiz edkten sonra rasatçı Cancer (2), Aries (2) ve Pisces (3) kuvvetleri gelecek. Genelde size pek fazla iş düşmeden Alpha 2 çoğu gemiyi yok ediyor

zaten. Bu dört düşman kanadını da temizledikten sonra Primary Objective tamamlanmış olacak. Çok kısa bir süre içinde Delta kanadı size yardıma gelecek (Secondary Objective). İstedi olmasın na rağmen. Usse geri dönün.

Görev 5:**The Field of Battle****Primary Objective:****Tüm Vasudan kuvvetlerini yok et**

Bu göreve çıktığımızda sol tarafta amaç olarak Find Hosties (2) yazısını görüyoruz. Burası bir meteor bölgesi olduğundan ne düşman siz ne de siz düşman görüyorsunuz. O yüzden öncelikle düşmanın yerini bulmanız. Bunu bazen sizin kanadınızda diğer gemiler, bazen de siz yapıyorsunuz. Yerlerin bulmak açısından radar görüntüsünü en uzak na hane ayarlamamız. Bu Radar oyununda basadığınızda 2k durumunda. Bunu I tusuna basarak (Türkçe klavye ellibitte) 10k durumuna getirdiğinizde silklaha de kırmızı düşman gemilerini görebilirsiniz. Bu arada eğer meteor uçuşesinin tam içine girdiysemeniz ve bir türlü meteorları hedefleyip yok edemiyorsanız Y tusuna basın. En yakındaki meteor hedeflenecektir ama yok etmek için bir iki kere patlatmak gerekebilir. Bu görevde yok etmeniz gereken kuvvetler PVF Anubis gemilerinden oluşan Cancer (3), Pisces (3), Aries (3) ve Virgo (3). Tüm düşman kuvvetlerini yok ettiğinizde Primary Objective ta-

mam olacak. Bu bölgede doğa şırken bir PVF Seth gemisi kulanıan usta (Ace) bir Vasudan pilotuyla da karşılaşabilirsiniz. Onunla ne yapacağınız size kalmış. Eğer siz destekleyecek adamınız yoksa hiç bu aşmayı derim çünkü üzerinize bir sürü füzec gönderiyor. Bu gemiyi yok eder seniz Bonus Objective tamamlanıyor.

Görev 6:**Basic Training Stage 4**

Yine bir eğitim görevi. Odaklandığınız konu kendi tarafınızdakı veya karşı taraftaki gemilerle iletişim, omirler falan değil. Eğer daha önce Freespace oynamadıysanız mutlaka bu görevi oynayın, veride çok şımeze yarayacak. Eğer tüm komutları biliyorsanız ya da benim gibi ilk çıktığınızda bu oyunu bir haftada bitirdiyse, soruları da görevleri açıklayıp yazmak için oyunu bir günde tekrar oynayıp bitirmek zorundayız ve zamanın size asla yetmeyeceğini düşünüyorsanız 1. ekranın sağ üst köşesinde Skp Training tusuna basarak bu görevi oynamadan geçebilirsiniz.

Görev 7:**Small Deadly Space****Primary Objective:****Orff gelene kadar bölgenin güvenliğini sağla****Secondary Objectives:****Kargoları koru****Tüm Vasudan yük gemilerini yok et**

Göreve başlamanızın üzerinden çok bir zaman geçmeden Epsilon destek kanadı geliyor. İlk olarak görünür olan düşmanlar Aries (3), Cancer (2) ve yük gemileri olan Freighters) PVFR Bast ve PVFR Maat. Düşman kuvvetlerinden birini yok ettiğiniz anda Virgo (3) geliyor. Tüm bu gemilerin yok ettiğinizde Omega gemisi kargoları incelemeye başlıyor. Sanırım Omega bizimle ilgili olmayan bir gemi, çünkü Omega'ya bir şey yapmadığınız için görev sonundaki tavsiyelerde Omega'nın ne aradığını araştır-

şeydin keske " gibi bir cümle vardı. Bu arada bir kere Scorpio (3) kuvvetleri de geliyor. Her şeyi tamamlayınca Drif geliyor ve üsse geri dönebiliyorsunuz.

Görev 8:

Avengeing Angels

Primary Objective:

Omega'yı etkisiz hale getir ve kaçır

Secondary Objective:

Tüm düşman savaşçıları yok et

Evet Omega'nın gerçek niyetini anlamış bulunuyoruz, geçen bölümde bizden Avengeing silahlarının prototipini almış ve onu Vasudan'ı ara satacak. Elbette biz engelleyeceğimiz için böyle bir şey gerçekleşmeyecek. Göreve başladığımızda Aries (3), Cancer (3) ve Traitors (4) düşman kuvvetleriyle karşılaşacağız. Omega ile uğraşmak için yeterince zamanımız olacak sanırım, o yüzden ben önce tüm düşmanlardan kurtulmayı tercih ettim. Etraf

yollayıp onu etkisiz hale getirdim. Rasputin etkisiz hale geldiğinde Intel gence kanadı belirirdi (bunlar bizimkiler) ve Rasputin'i e-e geçirdiler (Bonus Objective). Üsse geri döndüğümde bana söylenmemesine rağmen Rasputin'i etkisiz hale getirmeyi aklı ettiğim için bana takdir madalyası (Commendation) verdiler. Zevkli bir bölümüydü yan

Görev 9:

Out of the Dark, Into the Night

Primary Objective:

Plato'nun tayfasına

Node'a ulaşınca kadar refakat et

Yine mükemme bir bölüm. Göreve ilk başladığınızda her şey çok sakın görünüyor, çünkü birazdan olacaklardan kimsenin haberi yok. Plato'nun Node'a varmasına 6 dakika kala ilk Vasudan gemisi Aries (4) geliyor. Bu kez öncekilerden farklı olarak Anubis erin yanında bir de Osiris

çında içindeki tayfa bir kaçış podu ile Node'a ulaşmaya çalışacak. Siz de bu sırada tanımlanamayan gemilerden birini vurmaya çalışın. Goriyorsunuz ki bu gemilerin kalkanları da var ve bizim silahlarımız işlemiyor. Pod, Node'a ulaştığında görev bitecek ve üsse geri dönebileceksiniz.

Görev 10:

Paving The Way

Primary Objective:

Galatea'ya Jump Node'a ulaşınca kadar refakat et

Secondary Objective:

Galatea'nın gövdesinin 50'nin üzerinde olmasına dikkat et

Meteor temizleme görevi. Galatea'nın önünden gidip etrafı temizlerim diye düşünüyorsanız yanılıyorsunuz. Meteorlar dört bir yandan geliyorlar. Arkadan gelen bir meteoru vurmak için bir donuyorsunuz, meteoru aranızda Galatea'nın olduğunu görüyorsunuz. Ama zor bir görev değil, sadece biraz hız istiyor. Bir ara Shivan gemileri gelecek ve Galatea'yı onlardan koruma görevi de listeye ekenecek. Nasılsa o gemilere şu andaki teknolojiyle zarar vermemiz mümkün değil, o yüzden Shivan'lara ilgilenmeyip meteorları temizlemeye bakalım.

Görev 11:

Pandora's Box

Primary Objective:

Tüm Sentry Gun'ları (Nöbetçi Silahlar) yok et

Secondary Objective:

Tüm Shivan kargolarını incele

Göreve başladığımızda Sentry Gun'lar oldukça uzakta. Afterburner kullanarak bir an önce o tarafa doğru gidin. Yolum yarısına geldiğinizde Shivan'lar ortaya çıkacak ve kendi kargolarına saldırabilecekler. Yetismeniz mümkün değil, böylece Secondary Objective başarısız olacak. Kalan kargoları inceleyin, görevi soyunene kadar Sentry Gun'larla uğraşın, bu görevi aldığınız gibi kargoların yanına gidip (<150m) onları inceleyin. Hepsini inceledikten sonra üsse geri dönün.

Görev 12:

The Hammer and The Anvil

Primary Objective:

Kalkan prototiplerine eskortluk yap

Luzun görevlerden ilkinde hoş geldiniz. Aslında klasik bir eskort görevi. Önüne geleni o durmanlığı geçerli. İlk olarak Shivan kuvvetleri sahraya geçecek. Arjuna (2) yazıyor ama aslında 4 tane gemi geliyor. Tam onları yok ettiğiniz sırada Andromeda isimli Vasudan gemisinden yardım çağırısı alacaksınız. Bu gemi sizden oldukça uzakta ve ona yardıma gitmek demek kargoları boş bırakmak demek. Ben yardımcı mı tercih ettim ama iki kere denediysem de Andromeda'yı patlamaktan kurtaramadım, yine de o gemiye saldırıran Hammer of Light gemileri yok etmek bile zevk. Kargoları geri dönmek üzereyken bu sefer Krishna (6) ve Vishnu (2) kuvvetleri kargoya saldırıyor. Burada da verilen sayılar tam doğru değil, bende 8 tane Krishna geldi çünkü. Bu görevde saldırıran Shivan gemileri Basilek ve Scorpion. Basilek diğerine oranla çok daha basit bir düşman. Bu kuvvetleri hakadiktan sonra Rama (3), tekrar Rama (3), Durga (4) ve tekrar Durga (4) geliyor. Bunlar da tamamlanınca devreye HOL giriyor ve doğrudan kargoları saldırıran iki tane gemi yolluyorlar. PI (2) ve ML (2). MU son anda benim bir kargomu yok etmeyi becerdi, görev uzun olduğundan tekrar oynamaya üşendim. Beki hepsini kurtarıncaya ucunda mada ya falan da vardır. Ayrıca bu görev en çok gemi vurduğum (16) görev olarak tarihe geçsin bakalım şimdi ilk.

Görev 13:

Advanced Training #2

Yine bir eğitim görevi. Bu sefer ele alınan konu kalkan ve interceptor kullanımı. Interceptor kullanmak için hedefe kilitlemeniz gereken bir silah. Bu eğitim görevi oynayın bence, ferisi için koaylık olur. Bazı görevlerde kalkan oldukça işe yarıyor çünkü.

Görev 14:

The Darkness and The Light

Primary Objective:

Ramses'i ele geçir

Secondary Objective:

Kargoları yok et

Muth's uzun bir görev, tam



durulunca Omega'nın Engine (motor) alt sisteminin hedefleyin (5 tuşu ile) ve Disruptor silahını kullanarak Omega'yı etkisiz hale getirin. Bunu yaptığınızda GTT Comet Omega'yı götürmek için gelecek. Bu sırada ortaya Virgo (3) kanadı çıkıyor, Omega'yı koruma isiniz. Virgo'dan da kurtulunca Comet Omega'yı götürüyor (Primary Objective). Burada ilginç bir durum oldu. Şöyle: Tam ben de üsse geri dönmek üzereydim ki Rasputin gemisini fark ettim. Rasputin ile ilgili hiçbir emir verilmemişti. Önce nasılsa düşman deyip yok etmeyi düşündüm, sonra vazgeçip zevk olsun diye motorlarına Disruptor

gemisi var. 4,5 dakika kala ikinci kuvvet olan Virgo (4) geliyor. Ama biz tam onlara doğru giderken dört tane tanımlanamayan gemi ortaya çıkıyor ve dakikasında tüm Virgo kanadını temizliyor. Bu gemiler ortaya çıktığında bize onları tanımlama ama asla ateş etmeme görevi veriliyor. Gözünüze kestirdiğiniz bir tanesinin yakınına gidin (çok hızlılar ve hedeflenemiyorlar, o yüzden biraz zorlanabilirsiniz). Geminin görse bir tanimin alacaksınız (Secondary Objective). 2,45 dakika kala tanımlanamayan gemiler tekrar gelecek ve bu sefer Plato'ya saldırabilecekler. Yapabileceğiniz hiçbir şey yok. Plato patladı

000072-197707201

THIEF 2: THE METAL AGE Bölüm 1

Orta çağın James Bond'larına altın öğütler...

ilk defa Thief 2'yi 9 Eylül 2002 tarihinde aldım. İlk defa bir James Bond gibi hissettim. Eninde sonunda bir yerlerde takılacaksınız. Kimse size Thief 2'nin kolay bir oyun olmadığını söylemedi mi? Zaten kolay olsaydı bu kadar zevk vermezdi. Herhalde siz de pek iliyim. Bir yerde takıldınız. Bu oyunun zevkini çıkarmasını sizin iş vereceksiniz. Eğer bir şeyi bilmiyorsanız, öğrendiğiniz bu oyunun ağırlıklı sayfa biraz yavaş ama o yavaşlıkta devam edeceksiniz. Eğer bir zaman önce oynamıştıysanız başlayalım.

GÖREV 1

Birinci Kat

İlk olarak mutfığa doğru giriş yapmanız gerekir. Kapağı açın. Zaman zaman ayak sesleri. Batıya doğru ilerleyin. Asana kadar bekleyin. İçeri girin ve doğudaki direklerden birinin altına saklanın. Geri döndüğünden hizmetçinin arkasından yaklaşıp onu bayıttı. Onu mutfığa doğru tarafındaki depoya götürün. Sonra da sarap rafını araştırarak çanımet kazandı. Sarap mahzenini kuzeye doğru olan dar yola girerek terk edin.

Mutfak asansörüne bir neçer için çömelip, sonra da onu harekete ettirecek anahtarı bulmak için arkasını döndü. Asansörü ilk sevmeye başladığında yüzünüzü



diğer yandaki açıklığa doğru dönmelisiniz. Hem bekiyi danda yere bırakabilirsiniz. Hem de arkasından döndüğünde çanımet alabileceksiniz. Ayrıca bekinden sarı kanı alabilir. Bu kanı almayı unutmayın. İşiniz bitince birinci kata geçin.

Batı Kanadı

Merdivenlerin başında bir bekiyi keşfedin. Bu bekiyi kuzeyden güneye doğru hareket ettirin. Arkasından çömelip bekleyin ve kuzeye yondaki dar yola girin. Dikkatli olun, çünkü burada

çok tane döşemeler, aşağıdaki odalardan çok daha fazla ses çıkarıyor. Bekiyi karanlık köşeye çekin ve kuzeyi ilerleyin. Batıdaki kilit odada hiç bir çanımet yok. Holün kuzeyindeki müzik odasına da sekebileceğiniz birçok çanımet bulunuyor.

Şimdi holün güney ucundaki küçük kapıyı girin. Mutfak asansörünün oradaki bekiden alçalın. Zaman zaman durakla sekebileceksiniz.

Diğer bir anahtarı devriye saatinde ve üçüncü kata giden merdivenlerde döşeyin. Kapının arada çömelip ve onun için çömelip doğru yone mesin. Bekleyin, bayıttı ve anahtarını alın. Onu göğeye çektiikten sonra merdivenlerden çıkın.

Merdivenlerden çıkınca ikinci kattan da göreceksiniz. Batıdaki kapıdan yatak odasına girin. Bu odayı iyice araştırın. Dolaptan anahtar alın.

İşiniz bitince ikinci kata geri dönün. Büyük hola doğru gidin. Yukarıdan alacağınız anahtarla kapıları açın ve flaş bombanızı hazırlayın. Dışarıda üç tane beki var. İki tanesi kapının orada mevzilenmiş. Bir isod devriye geziyor.

Oyuna kaydedin. Devriyenin uzaklaşmasını bekleyin ve bakanı çıkarın. Burada nerdeyse her tarafı bekleyen bekilerden biri sizi fark etmeye kadar zıplayın. İçeri doğru koşun. Size doğru keşifçilerinde ayaklarının dibine flaş bombasını atın. Onları bayıttıktan sonra anahtarları alın ve göğeye çekin.

Şimdi aşağıdaki bekiğin kapılarını geçmesi bekleyin, batı rampasından aşağı inin ve onu arkasından bayıttı. Aşağı inmek için onun rampasının sonunda olması bekleyin yoksa siz duyabilirsiniz. Onu alacağınız anahtarları kapı açıyor. Çanımet için etrafı araştırın.

GÖREV 2

Merdivenlerin yukarıdaki kapı anahtarı giriyor ve bu ofisten tuzağın üzerinde. Anahtarı girin. Meninizi sağlayacak olan anahtar var. Eğer oyunu expert modunda oynuyorsanız ayrıca bir anahtar olan bir beki olacak. Sıkı bakıyıcıyı değiştiriyor. O yüzden hareketliliğinizi panamalarını. Ya paletleri zırlayarak soyun. Kapağı açtığınızda ilk girer, göğelerle ve fırsatın bulduğunuz an



beklerden kurtul! Bekçiyle işiniz bitince anantarı alın.

İkinci katta ki bekçi ve bir okçu devriye geziyorlar ve sıkça ofise girip çıkıyorlar. Her biri geçene kadar hollerden birinde kendinize karanlık bir gölge bulun ve onlar teker teker bayıltıp karanlığa çekin.

Ana ofis masasının solundaki açılığa doğru yönün. Metal kapılara dikkat etmeyin ve ilerleyerek tahta kapıya gidin. Kapının yanında Başkan Rampone yazıyor. Ofis ne girin.

Başka bir şey yapmadan önce köşeden dikkatlice ilerleyin. Rampone masasında bazı kağıtlar üzerinde çalışıyor. Onu bayıltın, etrafı araştırın ve ofis terk edin.

Köşeden dönünce posta odası ve başka bir kapı daha göreceksiniz. İkisini de araştırın.

Posta odasından sonra koda da ana deponun kapısını açmanız sağ ayacak bir aygıt bulunuyor. Onu veya dışındaki üç klidi kullanarak, kapıardan herhangi birini açın.

GÖREV 3

Lt. Mosey'in odasındaki masadaki anantar, dıştaki kapıyı açıyor. Öncelikle odasını araştırın.

Lt. Hagen'in masasından menü bulacaksınız. Bu sizin ihtiyacınız olan kilit.

Ana ofis alanına dönün, odanın doğu tarafında ortaya yakın bir yerde tavanın hemen altında ki parmaklığın yanında gizli bir kol var. İzgaranın üstündeki tahtaya bir alev oku atın, tımarın ve koda sağ fare tuşuyla tıklayın. Eğer okunuz tahtaya saplı kaldıysa, yani yuzunuz izgaranın ortasına



na doğru dönükse, tene ki açılığa zıp ayabırsınız. Arkanızdaki gizli kapıyı kapatan bir düğme ve yukarıya çıkan bir merdiven var.

Soldaki düğmeye sağ tuşla tıklayın. Kayıt bögesindeyiz. Gizli açılığın yanındaki kitapta (güneydoğu duvarındaki) açılığın kapatmak için dokunabileceğiniz bir kitap var. Ona dokununuz.

Kuzeye gidin. Kısa bir holo geçileceksiniz. Holün sonunda merdivenlere giden bir kapı ve bir kaç dakka önce kendisinden anahtar kaldığınız bekçi var. Siz batı duvarındaki kapıyı istiyorsunuz. Lt. Mosey'in odasından aldığınız anahtar bu kapıyı açacak.

Çerçedeki masada iki tane mekutup ve bir kitap var. Kitap kasayı açmak için gerekli olan sıfırı ver-

iyor. 4026. Şimdi ikinci kattaki Serif Truart'ın odasına gidin.

GÖREV 4

Dairenize girin ve kuzeydeki kapalı kapıya doğru gidin. Diğer kapıyı açmayın, çünkü hemen dışında bir bekçi var. Dolabınız boş görünüyor ama eğer en soldaki askıya sağ tuşla tıklarsanız gizli bir bölme açılacak. Burada birçok ok, iksir ve Shalebridge kapısının anahtarını bulabilirsiniz.

Pencere eşliğine geri dönün. Atlayın ve merdivenlerden inerek batı duvarındaki kapıya ulaşın. Buraya gelirken yaptıklarınızı gerikartayın (yüzme dani), eninde sonunda bir kaza izasyonu kapağına ulaşacaksınız.

Kendinizi çinde bir tane meşale olan kasa hoda bulduğunuzda meşaleyi söndürünüz. Holün sonundaki kapının arkasında küçük bir depo odası var. Meşaleyi ve ateşi söndürdükten sonra etrafı bakınız.

Sık sık söndürdükten sonra panjurunu açın. İleri geri devriye gezen bekçileri göreceksiniz. Güneye doğru yönünüzü bekleyin, rafa zıplayın, comelin ve pencereden içeri sızınız.

Şimdi yapmanız gereken Shalebridge kapısına ulaşmaya kadar kuzeye ve batıya doğru koşmak. Anantarı elinizde hazır tutunuz, çünkü büyük bir ihtimalle ta-

kip edileceksiniz. Kapıyı açın, sağa koşunuz. Görev tamamlanacaktır.

GÖREV 5

Katakombalara girmeden önce flaş bombalarınızı nazırayın, çünkü içeri girdiğiniz q bir saldırıya uğrayabilirsiniz. Katakombalara ilk girdiğinizde hayaletin çıkmasını bekleyin ve ki tane flaş bombasını kullanarak ondan kurtulunuz. Eğer kuzeye doğru gidişkence odasına giderseniz, diğer hayaletle karşılaşacaksınız. Ayagının dibine atacağınız ilk tane flaş bombası ondan da kurtulmanızı sağlayacaktır.

Katakombalar araştırın. İlk başta biraz şaşırıcı görünebilir ama eğer pusulanızı takip eder ve etrafta döşerken gördüğünüz belli başlı şeylere dikkat ederseniz yolumuzu rahatlıkla bulabilirsiniz. Aşağıda mezarlardan başka bir şey yok ve etraftaki hayaletlerden kurtulduğunuzda sandıkları inceleyerek görevin parçası amacını gerçekleştirebilirsiniz.

Anahtar Kopyalamak

Kasa kutusu anahtarına sahip olduğunuzda Katakombaların kuzeyindeki çalışma odasında (girdiğiniz kapının batısında) onun bir kopyasını çıkarmanız gerekiyor. Burada odalardan o uşan ufak bir kompleks var. Her biri



bir sonrakine açılıyor ve kuzeydeki odada bir balmumu tablet var.

Önce duvardaki posteri okuyarak bilgi sahibi olun. Sonra masada duran bıçağı alın. Kasa kutusu anahtarını seçin ve onu balmumu tabletinde kullanın. Bıçağı seçin ve onu tabette kullanarak anahtarın bir taklidini yaratsın. Anahtarın bir kopyasını artık sahip olduğunuz göre, orijinal anahtarı ağızdan yere götürüp bırakmanız gerekiyor.

Laboratuvarda su okları ve bir gözcu kure bulacaksınız. Masada bir meşale şaşı var, meşalenin arkasındaki istediğinize su oku atarak onu devre dışı bırakabilirsiniz.

Son Sürpriz

Dışarı çıkan yolda ilerleyin ve komplekse ilk girdiğiniz kapıdan çıkarak onun kuzeydoğusundaki çelik kapıda durun. Önce üçgen maymuncuğu sonra da kare maymuncuğu kullanarak kapıyı açın. İçeride maskeli bir hizmetçi ve iki tane ceset var. Hizmetçiyi bayıltın ve etrafa bakın.

GÖREV 6

Güneydeki bir duvardaki ya nızda görevi personele girebilir uya ismi bulana kadar tünelede döşün. Bu uyarının yanında bir tünel var. Onu takip edin. Geniş bir odaya açılacak ve etrafı gezinen bir meşale beğsinin sesini duyacaksınız. Ona doğru bir mayın atın. Önce inceleyecek ve üzerine yürüdüğünde kendisinin havaya uçuracaktır.

Burada dikkatli olun, çünkü gizli bir panel açılarak ortaya bir taret çıkıyor ve eğer o açıldığında goğerde o mazsanız sizi paramparça ediyor. Odanın kuzeybatı köşesinde bir elektrik gozu var. Baska bir yone baktığınızda ileri koşun, düğmeye basın ve kapı açılırken altında durun.

Elektrik gozunun diğer yöne dönmeyi bekleyin ve köseye doğru koşarak yene açılan odaya girin. Burada sanki hiçbir şey yokmuş gibi gözüküyor ama istediğiniz doğru tarafında üzerine sağ tuşla tıklayıp açılacak bir panel bulunuyor. Panelin üzerinde düğmeler var. En üstteki ve en altındaki düğmeyi seçince, düğmelerin üzerindeki ışık kırmızıdan yeşile dönecektir.



Çinde iki tane sandık olan odaya giderek bodrumdan çıkın. Dışarı çıktığınızda durup mesaleyi söndürün. Doğu duvarındaki tahta kapıya gidin. Buradaki merdivenlerde bir bekçi yukarı aşağı devriye geziyor ve arada sırada iki tane meşale beğsinin ortaya çıkıyor.

Yerdeki tahta kısmın üzerinde durun, sakın mozaik karoyla basmayın yoksa fark edersiniz. Meşale beğsiler gözden kaybolduğunda merdivenlere gidin ve yukarı çıkın. Yukarıya vardığınızda güneye bakın ve feneri bir su okuyla söndürün. Şimdi ona doğru ilerleyin ve doguya doğru ilerlemeye devam edin.

Doğuda metal bir kapı ve yanlarında bir meşale göreceksiniz. Su okuyla meşaleyi söndürün, sonra da kapıyı açıp içeri bir göz atın. İçeride bir mekanik göz ve taret var. Kuzeyindeki yokusun sonundaki çift kapının yanında yanan bir fener var. Eğer soa doğru yaslanıp fenere bir su oku atarsanız kapılardan geçmek için yeterli goğeyi sahip olacaksınız. Yaptığınız hareketleri öğrenmek için mekanik gözü izleyin ve çift kapılara koşmadan önce uygun zamanı bekleyin. Göz sizi geçtiği gibi koşturaya başlarsanız kapıya yetecek ve karanlıkta duracak kadar zamanınız olacaktır.

Kapıları açmadan önce yene gozunun geçmesini bekleyin.

Kapıları arkasından kapatın. Kayıt kasalarına varmış bulunuyorsunuz. Batı duvarındaki rampadan uşağı geçmeniz masanın üzerinde kasa kutusu hakkında bilgi bulacaksınız. Onu alın ve birinci amacınızı tamamlamak için okuyun. Şimdi odadan çıkın ve batıya yönelin, halıyla kaplı yere uşağı kadar ilerleyin. Batıdaki çelik kapıya giderek yerine güneye doğru giderek tavanından dört tane ışık sarkan odaya girin.

GÖREV 7

Merdivenlerden çıkın ve sağa dönün (doguya). Güneydeki lambayı söndürün ve doğunuzdaki kısa hole ilerleyin. Holün sonundaki kapıyı 'estate' anahtarıyla açın ve odayı inceleyin.

Güneydeki odada devriye gezen bir bekçi var. Ses çıkararak dikkatini çekin ve kuzeye doğru çekilerek goğelerin çinde saklanın. Her şeyin yolunda olduğunu düşünüp arkasını dönünce onu bayıltın, anahtarını alın ve goğeyi çekin.

Etrafta dolaşarak su ve ateş oklarının yanında bulabileceğiniz tüm ganimet toplayın. Elektrik gözlerini ve devriye gezen bekçilere dikkat edin, bu duğunuz

tum goğeleri kullanın. Yerlerde yosun kullanarak bekçilerin sizi fark etmemelerini engelleyin.

Ayrıca üst katta devriye gezen bekçilere de dikkat edin. Eğer onu oyun odasında görürseniz yatak odasına geri çekilin ve gol gelere saklanın. Onu bayıltıp, kumaraı balkon anahtarını alın ve onu yatak odasına bırakın.

İlerlemeye devam edin.

Bir süre sonra bir elektrik gozu ve birkaç taret tarafından korunanan bir havuza ulaşacaksınız. Yere birkaç yosun oku atarak kimse dikkatini çekmeden içeri girin.

Elektrik gozu kapıya bakmadığı zaman koşun ve hemen altına da durun, böylece sizi göremeyecek. Kapı girsinin her iki yanındaki lambaları söndürün ve kuzeye doğru gizlice ilerleyin. Elektrik gozu kuzeye doğru havuza bakmıyor, bu yüzden gitmeniz gereken yer orası. İçerideyken kimse duymadan yerde yürüebilirsiniz.

Havuza atayın ve dibine kadar yüzün. Orada gümüş bir anahtar bulacaksınız. Odanın geri kalanını da inceleyin. Şimdi geldiğiniz yerden çıkarak havuz odasını terk edin ve holden aşağı doğru ilerleyin.

Hol, diğer bir nole kesiserek bitecek. Batıda bir kapı göre



ceksiniz. Yanında durup onu acın ve yine yana saklanın. Burası silah odası. Burada bir taretin üzerinde elektrik gözü ve doğru köşesinde göğüs var. Kapı arkanızdan kapatın ve elektrik gözü başka tarafa bakarken koşun. Ani hareketlerle her seferinde az az su, yosun ve ateş oklarını alın ve kameranın sesini durduğunu duyunca golgeye geri donun. Tekrar çalışmaya başladığında ateş oklarından birini kullanarak ondan kurtulun.

Her şey yolundaysa odayı araştırabilirsiniz.

GÖREV 8

Görev başladığında Mosely güneye doğru gidiyor ve onu bir devriye takip ediyor. Peşerinden kıtmek yerine önce doğruya, sonra güneye giderek binanın etrafını döşün ve en güneydeki karanlık kapı boşluğunu bulun. Bekçi geçene kadar orada saklanın ve üzerinde yankesici ışık özelliğini kullanın. Batıya koşun, diğer bir golgeye saklanın ve Mosely'nin arkasındaki bekçi geçene kadar bekleyin. Onu da

yankesinin ve taşıdığı iyileştirici iksirin alın.

Şimdi bekçinin geldiği yone doğru gidin, binanın etrafından yürüyün ve kavsığa geldiğinizde batıya yönelin. Kapı boşluğunda durun ve devriye gezen bekçinin kuzeye gitmesini bekleyin. Batıdaki tahta platformdaki bekçiye ve doğudaki köşeyi donmeden önce arkasından bakıp etrafı kontrol eden Moseye de dikkat edin. Burada saklanabileceğiniz bir kaç gölge var ama en iyi çözüm olarak görünmezlik iksiri görünüyor.

Mosely köşeyi dönüp güneye doğru ilerleyecek. Gölgelere doğru koşun. Mosely batıya yöneldiğinde bir koylu ortaya çıkacak. Onu da yankesikten sonra Mosely'i belli bir uzaklıktan takip edin. Pazar yeri aydınlatılmış durumda ama güneyde saklanabileceğiniz bir kapı boşluğu bulunuyor. Etrafta gezersen bazı bekçiler var. Sadece mesafenizi koruyun ve takibe devam edin. Burası da görünmezlik iksirini kullanabileceğiniz iyi yerlerden bir.

Takibe devam edin.

Bir fenerin hemen ilerisinde saklanabileceğiniz karanlık bir kapı boşluğu var, bu yüzden takip edin ve bu boşluğa gizlenin. Mosely mektubunu düşürecek Köseyi donmesini bekleyin, mektubu alın, okuyun ve yerine geri koyun.

Notu bıraktıktan sonra kapı boşluğuna geri çekilin ve kapıyı açın. Burada biraz uzun süre beklemeniz gerekecek, eninde sonunda bir bekçi gelecek. Arkasını donmesini bekleyin ve onu da yankesikten sonra binaya geri çekilin.

Birazdan bir pagan gelip mektubu alacak. Onu takip edin. Sessizce yürüyün, gölgelere saklanın ve bazen geride kalmaktan çekinmeyin.

GÖREV 9

Kuzeydeki köprüde ileri geri gidip gelen mekaniste dikkat edin. Onu bayıltıp gölge ere çektikten sonra köprüden ilerlemeye başlayın. Bir mekanist cesedinin hemen kuzeydoğusunda göre-

ceğiniz ağaçların gölgesinde bir süre saklanın. Kısa bir süre sonra bir mekanist daha ortaya çıkacaktır. Onu da yere indirin ve güneydeki gölgelere doğru çekin. Üzerindeki şarj fişini alın.

Kuzeydeki yolu takip ederek Gathering Place'e (Toplantı Yeri) ulaşın. Burada devriye gezen iki tane bekçi var. Bunlardan bir tarafında devriye gezinen bayan bir okçu, diğeri ise tüm bölgede bir çember çizerek devriye gezen maskeli bir bekçi. Onu bayıltamayacağınızdan dolayı, yandan sinsiçe geçmelisiniz. Elinizde yakut seçili olsun.

Gathering Place'e girdiğinizde ortadaki taşın üzerine tırmanın ve her iki gözün de üzerine sağ tuşla tıklayarak bir yakut yerleştirin. Her bir göz belli bir yakut gerektirdiğinden, birinci yakutu yerleştirmek için iki gözünüz de denemeniz gerekebilir. İkinci yakutu da doğru yer eşittirdiğiniz zaman yüzünü ağzına atlayın. Sizi garip ve yeni bir dünyaya ışınlayacak.

MIGHT & MAGIC 8

Macera severlere takıldıkları yerden devam edebilme sebebi...



Hatırlarsanız geçtiğimiz sayıda sizlere oyunu bitirmeniz için tamamlamanız gereken görevleri açıklamıştım. Bu sayıda ise Yerel Görevleri Promosyon Görevlerini ve İkinci Görevleri açıklayacağım. Bu görevlerin tümü opsiyonel, ama düşük seviye karakterlere oyunu bitirmek pek kolay olmadığında, experience kazanmak amacıyla bu görevlerin çoğunu yapmanız iyi olur.

Yerel Görevler Dagger Wound Island görevleri

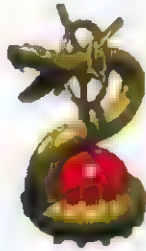
Görevi Veren:
Pascelle Tisk, Tisk's Hut



Görev: Abandoned Temple'daki Prophecy of the Snake'in kopyasını bul. Bu görevi, Pascella'nın kitabı okuduktan sonra verdiği tepkiyi görmek için tamamlamalısınız. Oldukça dramatik bir sahne çünkü Abandoned Temple'a girip ilerledikçe, Girdiğiniz ilk odanın dört köşesinde dört tane düğme bulacaksınız. Sağla kuzeybatı, kuzeydoğu, güneybatı ve

güneydoğu düğmelerine bastığınızda ilerlemenizi sağlayacak bir merdiven açılacak. Yeni açılan yere girdiğiniz gibi sağ ve sol tarafta iki tane gizli duvar var. Bunlardan birinin arkasında Prophecy of the Snake'i bulacaksınız.

Görevi Veren:
Hiss, Hiss' Hut



Görev: Abandoned Temple'daki Idol of the Snake'i bul. Hiss, bu eşyayı kullanarak afeti önleyecek bir büyü yapabileceğini düşünüyor. Ama böyle bir şey mümkün olsaydı, oyunumuz hemen biterdi. Abandoned Temple'a girip, en kuzeydoğudaki odaya ulaşınca kadar ilerleyin. Bu odadaki kareler, çeşitli tuzaklar çalıştırıyorlar. O yüzden bunlara basmamaya dikkat edin. Odanın kuzeyinde, ortada bulunan kareye bastığınızda kuzeybatı duvarındaki kompartıman açılacak ve içerisinde Idol of the Snake'i bulacaksınız.

niz, eşyaları amanız için biraz dövüşmeniz gerekecek.

Görevi Veren:

Aislen, Aislen's House

Görev: Diğer adalardaki 6 kolyeye Cure Disease parşömenleri götür. Aislen yalnızca 3 tane parşömene sahip olduğundan kalan 3 taneyi sizin bulmanız gerekecek. Adalara yaymış sandıkların içinde yeterli sayıda Cure Disease parşömen bulabilirsiniz.

Görevi Veren:

Rohtnax, Rohtnax's House

Görev: Adalardan birindeki kardeşi Ishtric the Tongue'i bul ve evine geri getir. Ishtric'şenin sol tarafındaki adada, Ishtric's House'ta bulabilirsiniz. Onu bulduğunuzda grubunuza katılmayacak ama nimen kardeşinin yanına da necektir.

Dagger Wound Island görevleri

Görevi Veren:

Maddigan the Tracker,
Hall of the Tracker



Görev:

Ravenshore'daki ve Dire Wolf Den'deki tüm Dire Wolf'arı öldür. Bu görevden alacağınız experience'in yanı sıra, götürdüğünüz her Dire Wolf Pelt için 250 altın kazanacaksınız.

Görevi Veren:

Lathlus, Lathlus' House

Görev: Eclipse kalkanını bulup geri getir. Eclipse kalkanını Shadowspire'daki Necromancer's Guild'da bulabilirsiniz. Eclipse'in

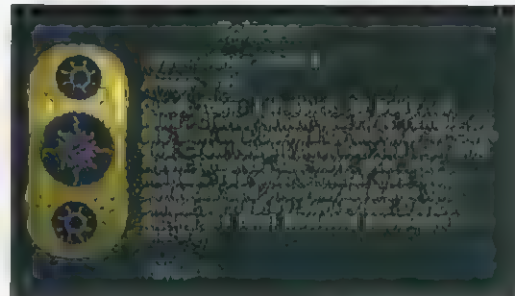
Görevi Veren:

Languid, Languid's Hut



Görev: Ravenshore'daki

Smuggler's Cove'den Anointed Potion'ı al ve Languid'e getir. Bu İkinci su kaynağına katılarak, adalardaki hastalığı önleyecek. Tıpkı bir eşya bu ma görev. Smuggler's Cove'de dikkat etmeniz gereken şeylerden biri haritada birkaç tane gizli duvar bulunduğu, diğer se etrafı yağmalamadan ve Anointed Potion'ı almadan önce Arion Hunter ile konuşmanız gerektiği. Arion Hunter haritanın en güneyindeki odada, Potion se Arion'un odasına gelmeden önce doğuya giden yola sapmışınızda ulaşacağınız odada bulunuyor. Eğer yine de benzeri dinlemez ve önce Arion ile konuşursa



Might & Magic 8 Özel Eşyalar

İSİM	TÜR	ZIRH	SALDIRI	HASAR	ÖZELLİKLER
Archangel Wings	Cloak	+10	-	-	Feather Falling, Intellect +30, All Magic Resistances +10
Axe of Balthazar	Two-Handed Axe	-	+15	3d7 + 15	9-12 Cold Damage
Berserker Belt	Belt	-	-	-	Might +100, Immune to Fear, Accuracy -30, Armor Class -15
Blade of Mercy	Dagger	-	+15	2d2 + 15	Might +40, 4-10 Electrical Damage, Accuracy -40, Necromancer
Drogg's Helm	Helm	+12	-	-	Personality +15, Intellect +15, Regenerates Hit Points
Ebonest	Spear	-	+13	1d9 + 13	Double Damage vs Dragons
Eclipse	Shield	+21	-	-	of Spirit, of Body, of Mind, Cleric
Elderaxe	Axe	-	+12	4d2 + 12	Might +20, Swift, 6-12 Cold Damage, Minotaur
Eisenrail	Longsword	-	+14	3d3 + 14	Accuracy +40, 10-20 Light Damage
Finality	Two-Handed Sword	-	+15	4d5 + 15	10-20 Fire Damage, Slow, Speed -20
Fleetfingers	Gauntlets	+3	-	-	+8 to Disarm Trap, Bow and Armsmaster Skills
Foulfang	Long Dagger	-	+10	2d3 + 10	Vampiric, 10 Poison Damage, Vampire
Gfömenmail	Chainmail	+48	-	-	+10 to All Stats, +10 to All Resistances, Dark Elf
Glomenthal	Longsword	-	+14	3d3 + 14	Might +40, 10-20 Dark Damage
Guardian	Halberd	-	+15	3d6 + 15	+10 to All Attributes, 10-20 Body Damage
Havoc	Longsword	-	+15	3d3 + 15	Speed +70, Accuracy +70, Armor Class -20
Hell's Cleaver	Axe	-	+12	4d2 + 12	Might +70, Accuracy +70, Personality -30, Intellect -50
Herald's Boots	Boots	+10	-	-	Speed +30, Swift, Immunity to Sleep
Herondale's Shield	Shield	+14	-	-	Immune to Fear, Stone, Paralysis and Sleep, Personality -15
Judicious Measure	Cutlass	-	+13	2d4 + 13	Endurance +40, Luck +40, Ogre Slaying
Last Stage Cuirass	Leather Armor	+19	-	-	Personality +80, Intellect +70, -30 Mind and Spirit Resistance
Lightning Crossbow	Crossbow	-	+12	4d2 + 12	Swift, Accuracy -30, Dark Elf
Longseeker	Bow	-	+10	5d2 + 10	Accuracy +30, Swift, Bow Skill +4
Lucky Hat	Hat	-	-	-	Luck +90, Personality -50
Mace of the Sun	Mace	-	+7	3d4 + 7	Double Damage vs. Elementals
Nobelbone Bow	Bow	-	+12	5d4 + 12	Explosive Impact Skill +5, Intellect +40, Endurance -20
Ring of Fusion	Ring	-	-	-	of Water, Alchemy
Ring of Planes	Ring	-	-	-	+40 Fire, Earth, Water, Air Resistances
Scepter of Kings	Mace	-	+14	2d4 + 14	Personality +40, Regenerate Hit Points
Serendine's Preserv.	Leather Armor	+34	-	-	Regenerates Spell points, Endurance +30
Snake	Longsword	-	+12	3d4 + 12	Slows target, Water Resistance -30, Personality -15
Spiritslayer	Spear	-	+13	1d9 + 13	Vampiric, Might +50, Luck -40
Staff of Elements	Staff	-	+4	2d4 + 4	of Air, of Fire, of Water and of Earth Magic, -40 Armor Class
Staff of the Swamp	Staff	-	+10	3d4 + 10	of Shielding, Immune to Disease, Paralysis and Poison
Supreme Plate	Plate Armor	+70	-	-	Swift, +15 Speed, +15 Accuracy, Knight
Terminus	Broadsword	-	+14	3d4 + 14	Armsmaster Skill +7, Air Resistance +30
Tournament Bow	Bow	-	+10	5d2 + 10	Accuracy +100, Bow Skill +5, Armor Class -20
Trident of Rulership	Spear	-	+13	2d6 + 13	Water Breathing, +70 Water Resistance, -70 Fire Resistance
Volcano	Two-Handed Axe	-	+15	3d7 + 15	10-20 Fire Damage, +40 Fire Resistance
Wyrm Spitter	Spear	-	+14	1d9 + 14	Endurance +20, Dragon Slaying, Swift

Might&Magic 8 Özel Eşyalar

Bir FRP oyunun en çekici yanlarından biri 'Rare Item' denilen, çok ender bulunan ve normal eşyalarla karşılaştırıldıklarında çok kuvvetli ve değişik özellikleri olan eşyalardır. Bu özellikler iyi de olabilir, kötü de. Tabii son zamanlarda çıkan çoğu oyunda, ilgisi olsun olmasın bu tür eşyaları görmeye başladık ama bence Might&Magic'teki bu tür eşyaların tadı bir başka. Might&Magic serisinde bu tür eşyalara her zaman önem verilmiştir ama özellikle serinin bu oyununda bulunan eşyalar gerçekten mükemmel. Şahsen ben silahların isimlerine bayıldım (Havoc -Yıkım, Hell's Cleaver -Cehennem Satırı, Spiritslayer -Ruh Katledici, Eldera-xe -Yaşlıbalta). Might & Magic 7'de başlatılan bir özelliğe bu oyunda da rastlıyoruz. Hatırlarsanız bazı eşyaların yanında o eşyayı hangi sınıfın kullanabileceği yazıyordu. Hatta Arcomage görevini tamamladığımda sandığın içinden dört sınıf için de birer eşya çıkmıştı, ama benim grubum tamamen Human sınıfından oluştuğu için hiçbirini kullanamamıştım. Bu oyunda da bu tür eşyalara rastlayacaksınız (Foulfang -Vampire gibi). Bu eşyaların fiyatları genellikle 20000 ile 30000 altın arasında olduğundan, benim durumuma düşüp kullanamayacak durumda olursanız bile size oldukça iyi para kazandırabilirler. Yine de imkan olduğu sürece her karakterin üzerinde bulunması gereken cinsten şeyler bunlar. Aşağıda bu eşyalardan bazılarının isimlerini, türlerini, sağladıkları zırh seviyesini, saldırı bonuslarını, verdikleri hasarı ve özelliklerini bulacaksınız.

bulunduğu oda, haritada kırmızı bir daire ile işaretlenmiştir. Bu odanın kuzeybatı köşesinde gördüğünüz oda. Buradaki sandığın içine bu kalkan bulacaksınız.

Görevi Veren:
Arion Hunter,
Smuggler's Cove



Görev: Arion, Eulimont'un santay mektubunu alınca gemilerini Merchants of Alvarin hizmetine vermeye kabul edecek. Korsanların koyda tutmak için sizden Isle of Ruq'n'daki Pirate's Rest'te ve nasında bulunan Dread Pirate Stanley'e bir satıcı Rapor getirmenizi isteyecek.

Görevi Veren:
Arion Hunter,
Smuggler's Cove



Görev: Arion, kızının Zoig tarafından kaçırılıp, Avar'da yeni yapılmış olan Ogre Raiding Fort'ta tutulduğunu öğreniyor. Kızını kurtarılana kadar oldukça cömert o aracı niçin de belirtmeyi unutmuyor Arion. Ogre Raiding Fort'ta girildiğinde 'Irlabele Hunter' kurtarmak için birkaç tane kutu kapıyı açmanız gerektiğini fark edeceksiniz. Bu anahtarları Ogre

Warlord'ları öldürüp üzerlerinden almanız gerekiyor.

Alvar görevleri
Görevi Veren:
Asael Fromago,
Fromago Manor



Görev: Asael sizden çok ender bulunan dört tane peynir isteyecek. Bu peyniri bulmadan verdiğiniz başka peynirleri almayacağınızı söylüyor. Bu amaçla bu üç peynirin isimleri şöyle: Ball of Danduck, Loq of Eldenbrie, Wheel of Irelandau. Ball of Danduck'u, Ravage Roaming'deki Church of Eep'te bulacaksınız. Church'deki ilk odalardan birinde bulunan duğmeye bastığınızda bir sandık hareket edecek. O sandık, peynirin bulunduğu odaya giden asansöre ulaşmanızın tek yolu. İkinci peynirimiz olan Loq of Eldenbrie'yi Ravenshore'daki Chapel of Eep'te buluyoruz. Burada dört yönde birer tane olmak üzere dört ana oda var. Doğudaki odayı biraz geçtikten sonra (kuzeydeki odaya ilerleyen yolda) duvarda gizli bir geçit var. Burada sandıkta aradığınız peyniri bulacaksınız. Son peynir olan Wheel of Irelandau'yu Garrote Gorge'daki Grand Temple of Eep'te bulacaksınız. Peynir geçiden yola açmak için en doğudaki odada bulunan masadaki duğmeye basmanız gerekiyor. Duğmeye bastığınızda güneye doğru

giden bir yol açılacak. Bu yoldan güneydoğuya doğru gittiğinizde peyniri bulacaksınız.

Görevi Veren: Keldon,
Keldon's Cottage



Görev: Tuccarların ticaret yollarını açmak için Avar'daki tüm Ogreler öldür. Keldon ona gördüğünüz her Ogre kulağı için size 500 altın ve tüm Ogreleri öldürdüğünüzde de buna ek olarak 5000 altın verecek. Uğraştığınızda değecek yarar.

Ironsand Desert görevleri

Görevi Veren:
Pole, Pole's Hovel

Görev: Rustschinin en güneydeki 6 eve fire resistance kısırları götür. Asenin verdiği görevde o dağın qib. Pole'de size yalnızca 3 tane aksır verecek. Geni kalen an bir sekilde temin etmeniz (ister satın alabilir, isterseniz kendiniz yapabilirsiniz).

Görevi Veren:
Schmecker, Scmecker's Hovel



Görev: Schmecker, Royal Wasp Jelly'nin çok ender bulunduğunu düşünüyor ve ona ge-

trdiğiniz her kavanoz için oldukça iyi para veriyor. Bu işlemleri yalnızca Alvar'daki Wasp Nest'te bulabilirsiniz.

Shadowspire görevleri

Görevi Veren:
Tantillon, Tantillon's House



Görev: Bone of Doom'u bulup geri getir. Eger nereye bakacağınızı bilmiyorsanız, bu kemik bulmak sizi biraz uğraştırabilir. Bakacağınız yer Ravenshore'daki Dire Wolf Den. Güneydoğu'daki odadaki sandığın içinde Bone of Doom'u bulabilirsiniz.

Görevi Veren:
Hallien, Hallien's Cottage



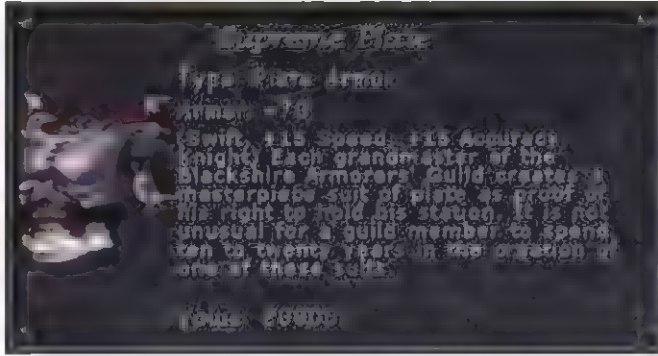
Görev: Hallien sizden temizlenme ayı için Vial of Gravedirt isteyecek. Vial'i yine Shadowspire'daki Vampire Crypt'ta bulabilirsiniz. Crypt'a girdiğinizde hemen sol taraftaki odaya girin. Bu odanın kuzeyindeki tabutu hareket ettirince arkasında bir pasaj açılacak. Açılan yolu takip edip en kuzeydeki odaya ulaşın. Buradaki Sarıncı başuşa ile olduğunuzda Vial of Gravedirt'e sahip olacaksınız. Burada Crypt'a girdiğiniz odanın sağ üst köşesinde gizli duvarın arkasında bir sandık bulabilirsiniz.

Shadowspire görevleri

Görevi Veren:
Zelim, Foestryke Residence



Görev: Drum of Victory'ni Nağa Vault'tan getir. Bu davul in ejderhaların yüreklerine korkutucu olduğu söyleniyormuş ve bu yüzden Zelim onu geri almak istiyor. Garrote Gorge'daki Naga Vault'ta yapmanız gereken odalardan birinde bulunan pedestalin üzerindeki duğmeye basmak



Bu düğmeye basınca başka bir odanın yukarısında bulunan sandık aşağıya inecek, ama aynı zamanda pedestalın etrafındaki tuzak da etkin hale geçecek. O yüzden bu düğmeye basmak için eğer biliyorsanız z Telekinesis büyüsünü kullanırsanız akıllık edersiniz. Sandığın içinden Drum of Victory'nin yanı sıra bir ilk tane de Rare eşya çıkıyor.

Görevi Veren:

**Leane Stormlance,
Stormlance Residence**

Görev: Bu görev, Champion Promosyon görevi ile doğrudan bağlantılı. Leane babasını çok özlemiş ve onu tekrar görmeyi çok istiyor. Champion Promosyon göreviyle aynı yöne ilerleyeceksiniz, o yüzden aşağıda o görevle ilgili kısmı da okusanız iyi olur. Blazen'i bulup konuştuğunuzda onun çok kötü bir durumda olduğunu göreceksiniz. Sizi Ravenshore'daki arkadaşı Dervish Chevron'un yanına, tedavisi bulabilirsiniz diye gönderecek. Dervish Chevron'ı, Dervish's Cottage'de bulacaksınız ve size Blazen'i iyileştirmeniz için Crystal of Restoration verecek ve sonra

da bir NPC haline gelecek. Yani isterseniz onu da grubunuza katabilirsiniz.

Görevi Veren:

**Calindril, Calandril's
Residence ; Balion
Tearwing, Scarwing's
Cave**



Görev: Calindril sizden zehir yapmak için Dragonbane Flower bulmanızı isteyecek. Balion Tearwing ise aynı çiçeği sizden panzehir yapmak için isteyecek. Haritada bu çiçekten iki tane bulunuyor, bu sayede her iki görevi de gerçekleştirebilirsiniz.

Görevi Veren:

**Avalon, Avalon's
Residence; Jerin
Flameeye,
Ishton's Cave**

Görev: Avalon sizden Garrote Gorge'daki tüm ejderhaları öldürmenizi, Jerin ise tüm ejderha avcılarını öldürmenizi isteyecek. Yani her iki durumda da

büyük bir katliam görevi bu. Eğer bu görevler gerçekleşirmek istiyorsanız birisini seçmeniz gerekecek. Zaten taraflardan biriyle ittifak kurduğunuzda, diğer taraf size düşman oluyor. Eğer bu görevlerden birini ittifak kurmadan önce kabul edip gerçekleştirense, yine de katlettiğiniz tarafla ittifak kurabiliyorsunuz. Yani eğer ejderha mağarasında ki tüm ejderhaları öldürüp hazineleri yağmalarsanız, ittifak asamasına geldiğinizde ejderhalar da orada olacaktır.

Promosyon Görevleri

Promosyon: Champion

Görevi Veren:

**Charles Quixote,
Dragon Hunters Camp ;
Leane Stormlance,
Garrote Gorge**

**Görev: Blazen'in Charles
Quixote'den aldığı
Ebonest mızrağını bul**

Blazen, skelet ejderhalarının görünmesiyle birlikte bu işi ölü ejderhaları dinlenen bir Necromancer'in yapıyor olabileceğini düşünmüş ve onun peşine düşmüştü. Böyle bir Necromancer'i bulabileceğimiz yegane yer Shadowspire olduğuna göre Blazen'i nerede bulabileceğimizi de biliyor sayılırız.

Skelet ejderha arı, Shadowspire'nin kuzeybatı çeyreğinde bolca bulunuyor. Onların türediği yerin merkezinde Mad Necromancer's Lab isminde bir yer var. İçerisinde alt katlardaki pasajları takip ettiğinizde eninde sonunda en kuzeyde bulunan odaya ulaşacaksınız, bu odadaki sandığın içinde Ebonest bulunuyor. Şu anda promosyon kazanmak için gereken yapmış durumdasınız ama yine de içinde bir ses Blazen'i da kurtarmanız gerektiğini söyleyecektir. Ne de olsa bu iki kişimli bir görev. Hatırlarsanız Garrote Gorge'daki yerel görevlerden birinde Leane babasını bulmamızı istemişti. Blazen haritanın batısında bir yerde bulunuyor. Blazen'i iyileştirdiğinizde size minnettar olacak ve bir NPC olarak

grubunuza katılabilecek.

Promosyon:

Dark Elf Patriarch

Görevi Veren:

**Relburn Jeeves,
Blackthorne Estate, Alvar
Görev: Cauri
Blackthorne'u bul**

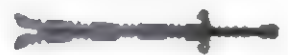
Cauri, Murmurwoods'taki huzursuzluğun sebebinin araştırılmasına gitmiş ve bir daha geri dönmemiş. Murmurwood Villa'ya geldiğinde Danthilion's Residence'te bulabileceğiniz Danthilion size bu olay hakkında bir pucu verecek. Söylediğine göre Cauri, Druid Circle'in yakınlardaki artan Basisk problemi araştırmaya gitmiş. Danthilion size bir Stone to Flesh parşömeni verecek ve şans dileyecek. Cauri'de basıllıklarla karşılaşan şanssız kişilerin dusturduğu duruma düşmüş, yani taşla donuşturulmuş. Druid Circle'in etrafında birkaç heykel bulacaksınız, onlara tıkkayarak veya spacetuşuna basarak onları canlandırabilirsiniz. Cauri'yi bulacağınız tam koordinat ise X: 15836, Y: 15041. Cauri'yi canlandırdığınızda Alvar'daki Blackthorne Estate'e geri dönün ve promosyonunuzu kazanın. Bu görevi tamamlatığınızda Cauri bir NPC olacak, onu Adventurer's Inn'de bulabilirsiniz.

Promosyon: Great Wyrn

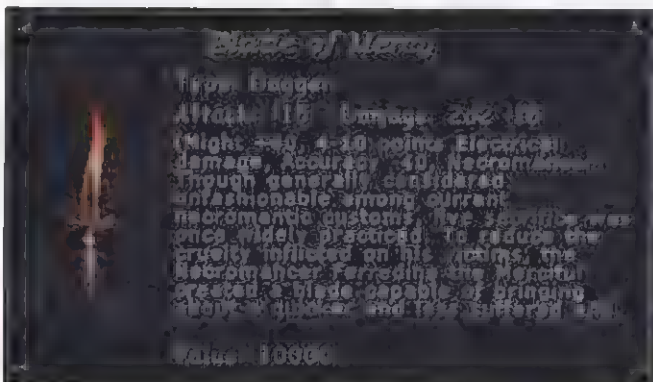
Görevi Veren: Deftclaw

Redreaver, Dragon Leader's Cave, Garrote Gorge

Görev: Jerk Whistlebone'un kampındaki tüm ejderha avcılarını öldür ve Sword of Whistlebone'u al



Hedef bulmak için çok fazla uğraşmanız gerekmeyen bir görev. Yapmanız gereken tek şey Dragon Cave'den çıkıp küneye doğru gitmek ve şenre ulaşınca doğrudan batıya doğru yönelmek. Kampı ulaştığınızda yapmanız gereken ise oradaki ejderha avcılarını ve onların hayvancıklarını öldürmek için uygun bir strateji bulmak. Çünkü onları öldür



durmak sandığınızdan daha da zor olacaktır

Promosyon: Lich
Görevi Veren:
Vetrinus Taleshire,
Taleshire Hall,
Shadowspire
Görev: Lost Book of Khel'i
ve grubunuzdaki her
Necromancer için Lich
Jar bul



Vetrinus size Book of Khel'in bundan yıllar önce Dagger Wound Island boğesinde suar altına gömüldüğünü söyleyecek. Orada yükselen kütüphanede bu kitabın bu unabileceğini düşünüyor. Uplifted Library'i Dagger Wound Island'nın güneydoğusundaki adada bulacaksınız. İçeride yolunuzu bulmanız hiç de zor olmayacak, tüm kütüphane aslında yükseltileceğiniz tek bir odadan oluşuyor. En üstte vardığınızda üzerine bir düşme olan bir podiyum göreceksiniz. Düşmeye basınca gelecek olan asansöre binip, içerisinde Book of Khel'i barındıran sandığın bulunduğu tavanarasına çıkacaksınız.

Bu görevin ikinci kısmında da grubunuzda bulunan Necromancer'lar için Lich Jar bulmalısınız. Bunları Shadowspire'daki Mad Necromancer's Lab'da bulabilirsiniz. Laboratuvarın alt katında etrafa yayılmış sandıklarda birçok Jar bulacaksınız.

Kitabı Vetrinus'a getirdiğinizde o da bir NPC olacak ve bundan sonraki Lich promosyonlarını size House of Lathae'n'deki Lathae'n verecek.

Promosyon:
Minotaur Lord
Görevi Veren:
Tessalar, Tessalar's
House, Balthazar's Lair
Görev: Axe of Balthazar'ı
bul ve onaylat



Bu görevin zor taraf birbirinden o duka uzak olan haritalar arasında dolacak olmanız. İlk olarak baltayı bulmanız gerekiyor. Baltayı bu maksat için Avar'daki Dark Dwarf Compound'a girmelisiniz. Tünelde doğuşırken bir odada içinde Axe of Balthazar bulunan sandığı bulacaksınız. Baltayı bulduktan sonra onun sahte olmadığını onaylatmak için Dagger Wound Island'daki Dadeross'a gitmeniz gerekiyor. Dadeross baltanın doğru olduğunu onaylayarak size bir onay belge verecek. Tessalar'a baltayı ve belgeyi birlikte götürecek. Şimdi promosyon kazana bilmek için yapmanız gereken Ravenshore'daki Merchant House'ta bulunan Masul'a gitmek. Grubunuzdaki Minotaur'lar, artık birer Minotaur Lord olacaklar.

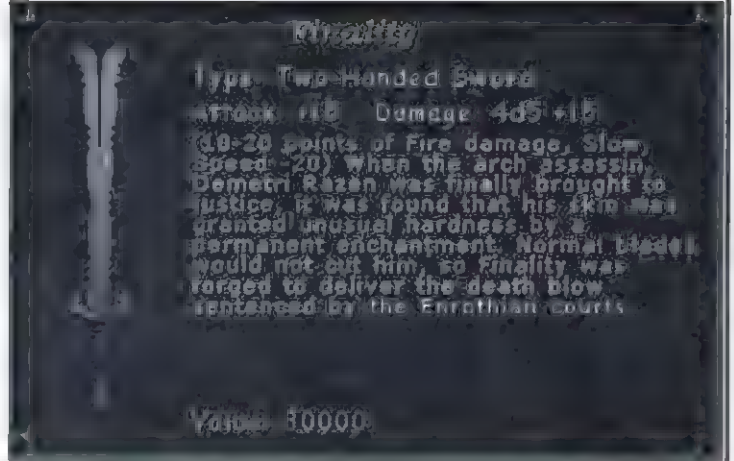
Promosyon: Nosferatu
Görevi Veren:
Lathae'n, House of
Lathae'n, Shadowspire
Görev: Korbu'dan geriye
kalanları ve
sarcophagusu bul



Lathae'n bu yıl sonra bile Korbu'yu hayata geri döndüreceklerini düşünüyor. Korbu'nun mezarı Ravage Roaming'in hemen kuzeyinde bulunuyor. Sarcophagus inventory'de o duka fazla yer kaplıyor, o yüzden yeterince boş yeriniz olmadığını masina dikkat edin. Mezara girdikten sonra hemen kuzeye doğru ilerleyin. Sekizgen şeklindeki odaya girdiğinizde orta-doğu tarafındaki çirkindeki tabuta basarsanız güzel para açılacak. Bu parayla ilerleyince Korbu'nun sarcophagus'unu bulacaksınız.

Korbu'dan geriye kalanları bulmak için ise Ironsand Desert'teki Cyclops Larder'a gitmeniz gerekiyor. Buradaki en güney odasında Korbu'dan kalanları bir sandık içerisinde bulacaksınız.

Promosyon:
Priest of the Sun



Görevi Veren:
Stephan, Snowtree
Residence, Murmurwoods
Görev: Prophecies of the
Sun kitabını bul



Beklediğiniz büyük bir ihtimalle bu görevi almadan önce Prophecies of the Sun'ı almışsınızdır. Haritaların zanaatçıları da Dagger Wound Island'daki Abandoned Temple'e girmişler, eğer meraklı biriyse ve her tarafı araştırdıysanız bu kitabı da bulmuş olmanız gerekiyor. Yine de bulamayanlar için hatırlatayım. Haritanın en güney doğusundaki yuvarlak odanın kuzey duvarındaki gizli bölmede bu kitabı bulabilirsiniz.

Promosyon: War Troll
Görevi Veren:
Volog Sandwind,
Schmecker's Hovel,
Ironsand Desert
Görev: Ancient Troll
Homeland'i bul

Kendilerine gidecek bir yerler arayan Troll'lerin efsanelerinde Ancient Troll Homeland'den bahsediliyormuş, göreviniz bu yerin nerede olduğunu bulmak. Neyse ki Volog Sandwind bize görevi tamamlamamız için ihtiyaç duyduğumuz tüm bilgileri veriyor. Ancient Troll Home and'i Murmurwoods'taki Temple of the Sun'in hemen kuzeybatısında bulabilirsiniz. Yalnız içeri girer e mental, basitlik

ve Unicorn kaynadığı için temizlememiz pek de kolay olmayacak. Ancient Homeland'i bu Volog Sandwind'e döndüğünüzde Volog NPC oluyor ve bundan sonraki promosyon görevlerini Hobb Sandwind yönetiyor.

Iksir Görevleri

Ladame'a yayılmış olan birkaç kişiyi sizin için Pure (Saf) iksirler yaratabiliyorlar. Bu iksirler, ilgili özelliklerinizi kalıcı olarak 50 arttıran oldukça güçlü iksirler. Yapmanız gereken tek şey bu kişilere istedikleri mazzemeleri götürmek. Aşağıda hangi iksirin kimin yapacağını ve bu kişilerin nerede bulabileceğiniz göreceksiniz.

Potion of Pure Luck:
 Rihansi, Home of Rihansi, Alvar

Potion of Pure Speed:
 Thistle House of Thistle, Thistle, Dagger Wound Island

Potion of Pure Endurance:
 Talion, Talion's Hovel, Talion, Ironsand Desert

Potion of Pure Personality:
 Castiger, Tonk Residence, Castiger, Murmurwoods

Potion of Pure Accuracy:
 Galvinus, Galvinus' Home, Galvinus, Ravage Roaming

Potion of Pure Intellect:
 Kelvin, Kelvin's Home, Kelvin, Shadowspire

FAUST

CRYO'nun sevilen oyununun tam çözümü...

Dreamland'e hoş geldin sevgili okuyucu. Şu anda garip yaşlı bir adam olan Marcellus Faust'ro undesin ve esrarengiz bir lunaparkta dolaşıyorsun. Dreamland eskiden çok ragbet gören bir park, ama içerisinde meydana gelen birçok kaybolma olayından sonra neredeyse tamamen terk edildi. Parkın sahibi Theodore Moore, bu radan ayrılmadan önce parkı kapattı.

Dreamland parkı, parkın gizemini bandırılan yedi farklı bölgeye ayrılmış durumda. Bu bölgelerin isimleri sırasıyla Love Island, The Great Inventor, Visit Us, The Enchanted Island, Great Attraction! Bootlegging and The Bath of Giselle. Yedi tane bölüm, yedi ölümcül günah, yedi ifade ve kurtarılacak yedi ruh. Bu yaz da tüm bölümlere sırasıyla daşıp, her şeyi çözüp dışarı çıkacağız. Ama sadece takıldığın yerin çözümü görmeye isteyenler için açığamamız soru cevap şeklinde devam edecek. Emnim ki takıldığınız soruyu burada bulacaksınız. Ondan sonra da kaldığınız yerden devam edebilirsiniz. Hadi bakalım!

Bölüm 1: İki kat kötü

Hikaye:

Lily ve Jody, kanlı ve bedenleri ortak, yapışık kız kardeşler. Paraya olan düşkünlükler ancak yakışıklı Hanniba'i memnun etmek için gösterdikleri çabayla karşılaştırılabilir. İhtiraslı ve modernik kadın. Böyle bir aşk hikayesi de elbette Mephisto'nun dikkatini çekmiş. Onlara bir an aşma önermiş: Çok para ve üzerlerinden kalırlacak büyük bir ağırlık... ve Jody anlaşılmayı kabul etmiş.

Soru: Nereden başlamalıyım?

Cevap: Karavana girin ve oradaki eşyaları incelemeye başlayın. Yatağın yanında iki tane resim, tuvalette bir tane bıçak (sifon kutusunun içinde), elektrik lambası, masanın üzerinde fırça, lavabonun altındaki dolapta yiyecek, yatak ve karantanın altındaki çekmecenin içinde iki tane



günük var. Bu eşyaları incelediğinizde hikayeyi öğreneceksiniz.

S: Kilitli gardiropu nasıl açabilirim?

C: Kilitli açmanız için iki tane anahtara ihtiyacınız var. Birinci anahtarı yatağın altındaki çekmecedeyi bulabilirsiniz. İkincisi ise kavanozda.

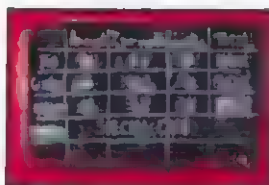
S: İkinci anahtar nerede?

C: Lavabodaki süzgeci alın. Lavabonun onundaki sobayı açın. Sobanın yanındaki küreği kullanarak biraz kömür alın. Süzgeci nizi çıkarın ve kömürü içine koyun. Süzgeci tutup sallayın, kömürü süzmüş olacaksınız. Bunu üç kömür için de yapın. İkisinde dış, birinde ise anahtar bulacaksınız. Bu anahtarı gardiropu açmak için kullanın.

S: Gardiropun içinde bir şey yok. Ne bulmalıyım ki?

C: Gysiler bir kenara çektiğinizde kasa göreceksiniz.

S: E, peki kasayı nasıl açacağız?



C: Bu kasayı bu duğunuzda Jody'nin size söylediklerine dikkat edin. "All our wealth on this of all days." Yani yaklaşık olarak çevirecek o urşak "tüm servetimiz

bu kasanın içinde". Yani kasanın kombinasyonu sahip olduğunuz tüm paraların toplamı: $121.61 + 96.07 + 107.32 + 187$ (Hanniba'nın borcu) = 512. Kasanın şifresini 5'e ulaşıncaya kadar sağa doğru 3 defa çevirin, sonra 1'e gelene kadar sola doğru 2 defa ve son olarak da 2'ye gelene kadar sağa doğru 1 defa çevirin. Bir klik sesi duyacaksınız ve kasa açılacak. İçindeki piyango bileti (birinci kilit) ve notu alın.

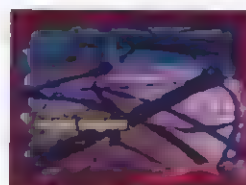
S: Nerede bu Lily'nin kafatası?

C: Notu bulduktan sonra bir lunapark aracına gideceksiniz. Tırmanın ve keyfinize bakın. Hangi yolu seçerseniz seçin, sonunda bir çıkmaz yolla karşılaşıacaksınız. Burada Lily'nin kafatasını göreceksiniz. Ağzındaki notu alın.

S: Bu gazeboda ne yapmalıyım?

C: Burada gizli bir bölme bulmaya çalışmalısınız.

S: Bu gizli bölme nerede?



C: Theodore'un ara filmde size söylediklerini dikkatle dinleyin. Siz bu yerde gurbatimini seyretilmeyi sevdiğini söylüyor. Gurbatımı batı Koltuğa tırmanın ve

yaklaşık olarak batı yönüne doğru gidin (kesin söylemek gerekirse güneybatı). Yon için yere bakmanız gerekiyor. Aşağı bakın. Sol tarafta garip bir duğme göreceksiniz. Şimdi tam ters yöne doğru gidin (doğuya). Direğin üzerinde bir not göreceksiniz. Eğer notu kırmadıysanız, gizli bölmeyi fark edeceksiniz. İçinde Theodore'un Defteri bulunuyor.

Theodore'un günlüğünden:

Jody'nin bana söyledikleri hala beynimde çınlıyor: "Theodore, lütfen polisi çağır mısın? Sanırım ben kardeşimi öldürdüm..."

Bölüm 2: Simyacı ve Cin Hikaye:

Nathanie Meister çok çekici bir kişiliğe sahip,engin bilgisi ve ufak bir sır var. Büyük bir nikahının ufak bir parçası olan bir sır. Sevaş onu hiç terk etmemiş ve kahramanlığı karşılığında bir kadını kaybetmiş. Sizin için ufak bir test hazırlamış, zekanız için bir meydan okuma. Sizin ortaya çıkarmalısınız.

ÇALIŞMA ODASI Soru: Nereden başlamalıyım?

Cevap: Eve girin ve doğrudan çalışma odasına yönelin. Hikayeyi oluşturmak için yine eşyaları inceleyin. Şöminede yanmış bir kâğıt, koltukta bir çıkartma, masa da telefon, rafta birçok kitap ve duvarda resimler var. Masadaki çekmecenin içinden kilit kutusunu almayı unutmayın.

S: Kilitli masayı nasıl açabilirim?

C: Anahtar kitaplıkta saklı. Eğer matematik kısmındaki kitabı okursanız bir ipucu sahibi olacaksınız. "Kod, anahtardır." Aynı kısımdaki Kod kitabını alın. İçinde bir anahtar bulacaksınız. Anahtarı kilitli anahtarla doabı açın. Çekmecenin içinde birçok ilginç eşyaya rastlayacaksınız.

Üst Sol Çekmece: Yüzük
Üst Orta Çekmece: Mektup

Üst Sağ Çekmece: Büyüteç

Alt Sol Çekmece: Kağıt Bıçağı

Alt Orta Çekmece: Jeolojik Keşif Haritası

Alt Sağ Çekmece:

Hiçbir şey (nasıl yani?)

S: Dolabın altındaki heykelin kafası nerede ki?

C: Elbette ki sağ alt çekmece deki gizli bölmede. O çekmece de hiçbir şey olmaması dikkatini zi yeterince çekmedi mi yoksa? Sol alt çekmeceyi açın ve o çekmece açılınca sağ alt çekmeceye tıklayın. Tahta heykel alın ve onu basız heykelin üstüne koyun. Soldaki dolap açılacaktır. İçerisinde 3 tane kaset bulacaksınız. Kasetleri dikkatle sonra sol merdivenden aşağı inip yatak odasına girin.

YATAK ODASI

S: Yatağın altındaki çekmeceyi nasıl açabiliriz?

C: Yatağın önündeki lekeli pencereye bakın. Pencereyi açın ve jeoloji haritasını iç tarafa yerleştirin. Pencereyi kapatıp tekrar bakın. Şu anda bir çeşit harita görüyorsunuz. Bu da kure tutucusundaki (harita şu üzerinde dünya olan şeyler vardır ya) mekanik kilidin şifresini verecek size. Haritadaki koordinatlara dikkatle bakın. 50o20' ve 0o45' yazıyor. Yatağın dört köşesinde de borular var. Yatağın baş tarafındaki borulardaki vanaları ilk koordinatı ile ne göre döndürün (sol vana = 50 ve sağ vana = 20), sonra da yatağın ayak tarafındaki vanaları da diğer çifte göre (sol vana = 0 ve sağ vana = 45) döndürün. Çekmece açılacaktır.

S: İçerideki kutunun kilidi nasıl açılıyor?

C: Kilidi açmak için yuvarlak kulanın. Şifreleme Tekerleği'ni alını. İçinde ki bir kitap bulacaksınız.

S: Kitabı nasıl açacağız peki?

C: Kurenin arkasındaki büyük penceredeki gökkuşağına bakın. Kitabın kilitini açmak için renkleri kullanacaksınız. Renkleri doğru taraflara gelecek şekilde ayarlayın. Yukarıdan aşağı: Mor, Koyu mavimsi, Açık mavimsi, Yeşil Sarı, Turuncu ve Kırmızı. İçinde muhtemelen bir zarf bulacaksınız.

S: Bu zarfı açmak için ne yapacağız öyleyse?

C: Birini de düşünemezsiniz.

artık. Elbette ki kağıt bıçağıyla açacaksınız zarfı. Durun durun. O kadar da basit değil aslında. Bu işi nasıl yapacağınızı gardiobun içindeki ipucundan öğrenebilirsiniz. Üst raftaki takım elbiseye dikkatlice bakın. Kagitda yakından bakmak için büyüteci kullanın. Bıçağı nasıl kullanacağınızı öğreneceksiniz. Kağıt bıçağını alın, muhrun altına doğru sokun ve aşağı doğru hareket ettirin. Eğer doğru yaptıysanız muhru yok etmeden zarfı açacaksınız. Gerçek zarfı daha sonra bulacaksınız.

S: Küredeki mekanik kilidi açmak için yapılması gerekenleri söyler misiniz?



C: Elbette söylerim. Doğru rakamları bulmalısınız (en alt sıradaki son 5 rakam). Eğer penceredeki haritaya tekrar bakarsanız su kelimeyi göreceksiniz. Omaha. Bu o rakamın ipucu. Tekrar gardioba bakın. Soldan ikinci kapıyı açın. Sağdaki elbiseyi inceleyin. Üzerinde Visi Omaha Beach yazan bir posta kartı bulacaksınız. Posta kartının arkasında A-0 yazıyor. Şimdi şifreleme tekerleğinize bakın ve A'yı 0 olarak ayarladığınızda OMAHA kelimesi ne karşılık gelen rakamlara bakın. Göreceğiniz sayı 79030. Kilitin alt sırasına bu sayıyı girdiğinizde kure açılacak. İçeride bir eşarp ve başka bir muhtemelen zarf bulacaksınız. Kağıt bıçağını kullanarak zarfı açın. İçindeki notu alın (ikinci kanıt). Arafil mi zeyin. Tekrar çalışma odasına döneceksiniz.

HAZİNE AVI

S: Şimdi ne yapacağım?

C: En soldaki rafta bulunan Gothe Faust kitabını okuyun. Kosedeki dolabın çekmecelerini tekrar araştırın. Bu sefer bir kaset ve üç tane tebeşir bulacaksınız. Dolabın içindeki kasetçayı kullanarak kaseti dinleyin. Nathaniel bir asistan hakkında bir şeyler söyleyecek, doğru bileşenleri kullanarak onu canlandırma şansınız. Şu anda hazne avı başamış durumdasınız. Ayrıca burada bir de not bul-



lacaksınız. Bu bileşenler için ilk ipucu. "Eğer ateşi bilmek istersen kulen öğrenmelisin."

S: Bu ilk not ne anlama geliyor?

C: Kuler, sadece kule bağlantılı ne var? Tabii ki şomine. Kuruğu kullanarak şominedeki kuler savurduğunuzda gizli bir bölme ortaya çıkacaktır. Onu açın ve her bir slotunda garip semboller olan bir kutu bulun. Kutuyu sap ve notu alın. Notu okuyun. "Kuyudaki kurbağa denizler hakkında hiçbir şey bilmeyiz. Kurbağa? Solunuzdaki kureyi alın. Belki sonra ihtiyacınız olur?"

S: Bu kurbağa da neyin nesii?

C: Dışarı çıkın ve eski kuyuya gidin. Kuyunun yanındaki çarkı sapı yerleştirin. Çarkı çevirerek kovayı yukarı çıkarın. Kovanın üstünde bir kurbağa göreceksiniz. Ağzındaki şeyi alın. Kovanın içindeki notu okuyun. "Aşağıda olan, yukarıda olan benzer."

S: Bir sonraki eşya nerede?

C: Eşya yerin altı na gömülü. Kuyunun solundaki yolu takip edin. Sola dönün ve çalılık ara doğru gidin. Braze'ye sola dönün ve büyük kayayı oynatın. Kayanın bulunduğu yeri küreği kullanarak kazın. Bir sonraki eşyayı ve onu yanındaki teleskop ve bir not bulacaksınız. "Benzerlik. Sola dön ve yukarı bak. Kayanın damarlarını ve ağacın dallarını okumayı öğren ve taşlaşmış suyu bul."

S: Bu benzerlik ne anlama geliyor?

C: Not ne dıyorsa onu yapın.

Sola dönün ve yukarı bakın. Dikkatlice bakın ve teleskopunuzu oraya yerleştirin. Teleskopa baktığınızda kayada bir nokta göreceksiniz. Oraya gidin ve bir sonraki eşya ile birlikte diğer sapı da alın. Notu okuyun. "Ben harekum. Yarım havada, yarım su da yaşar. Ama toprağa sınıksı yapışım. Siyahıtan Sonrakı?"

S: Bu "hareket" denilen şey nedir?

C: Evin sağ tarafına gidin. Bir su değirmeni göreceksiniz. Sapı değirmenin solundaki yenne yerleştirin. Değirmen hareket etmeye başlayacaktır. Üzerinde siyahı olan kovayı görürnce saymaya başlayın. Yediinci kovaya geldiğinizde sapı tekrar çekin. O kovayı bir altında kalan aralıklarla boşluğa yakından bakın. Gizli bir bölme göreceksiniz. Onu açarak içindeki diğer eşyaları anahtar ve notu alın. Notta şöyle yazıyor: "Güneş ışığını gökkuşağı üzerinde tüm gücümüyle ısıtmasını. Yarım, denizlerden pek de uzakta değil."

S: Anahtar nerede kullanacağım?

C: Yatak odasına gidin ve yatağın üstündeki duvara bakın. Anahtar deliğe sokun. Kutu açılacaktır. İçinde dondurma duğmesi bulacaksınız. Onu sağa doğru çevirin. Bir şey olmadı mı? Büyük kurenin solundaki duvara dikkatlice bakın. Üzerinde kırmızı bir şey olan bir çatlak göreceksiniz. Kırmızı şeyi alın. Bu bir sonraki eşyaydı, bunu yapınca odanın çirkeşlik ortadan ve yatağın önündeki pencere de bir deniz rehin çözülmüştür.

S: Denizci resmiyle ne yapacağım?

C: Yatağın yanındaki çekmece-
nin içine bakın. Aynayı alın. Aynay-
denizcinin kafasına yerleştirin.
Sınırın gökkuşağının olduğu
pencereye yansıtacak. Evet, bu
İris'in gökkuşağı. Işınlar güneşi
ışaret edecek, güneşi inceleyin.
Bir sonraki şeyayı ve şu notu bul-
lacaksınız: "Visita Interiora Terrae,
Rectificatioque, Invenies Occul-
tum Lapidum" veya "Dünyanın
göbeğini ziyaret edin."

S: Dünyanın göbeği de neresi?

C: Dünya belki de kure anla-
mina geliyordur. Büyük küreyi
açtığınızda bir sonraki şeyayı ve
şu notu bulacaksınız: "Birini ayak-
kabisindeki taşlarla yıldızlara bağ-
lamaz"

S: Ayakkabının yeri neresi?

C: E bette kı gardirop. Soldan
ikinci kapıyı açın. Ayakkabıyı alın
ve tabanını ayırın. Mutfağa git-
menizi söyleyen son notu bulac-
aksınız.

S: Peki son eşya nerede?

C: Mutfağa girdin ve sol duvar-
daki en sağdaki dolabı açın.
Common Salt, Rock Salt ve Salt
of the Wise isimli nesneleri alın.
İşte bunlar amanız gereken son
eşyalarıdır. Şimdi masaya gidin ve
aygıtı tıklayın. Çalmasıyla başla-
yacak ve küçük asistanınız Ho-
munculus'u yaratacak.

TERKEDİLMİŞ PARK

S: Terkedilmiş parkta ne yapmalıyım?

C: Isıkların solundaki boş yer
farklıdır. Homunculus'u oraya
yerleştirin. Ara filmi seyrettikten
sonra piyango bileti alın.

Theodore Rolodex'ten:

Bu, Nathaniel olduğunda
bulduğum mektup:

"LCS'nin son toplantısında

bana tekrar Mi 6'ya katılma san-
sını önerdin. Bu çok büyük bir
onur ve bu yüzden sana müte-
şekkirim. Ne yazık ki bu teklifi
geri çevirmek zorundayım. Sanırım
birbirimizi, kararımın sürp-
riz olmadığını anlayacağın ka-
dar iyi tanıyoruz. Umarım gele-
cek bize daha az karanlık günler
yasatır ve benim sağlığımı ve
bağlılığımı güvencebilirsin."

Saygılarımla,

Nathaniel Meister



Bölüm 3: Kazanova'nın Gölgesi

Hikaye:

Frank büyük bir zayıflığı olan
narın bir ressam. Sekse iserin-
den daha çok önem veriyor. Ka-
zanova ve Don Juan onun favo-
ritleri. Tam bir romantik. Tutkuyla
kişisel acının mukemmel uyumu.
Bu yüzden Mephisto ona res-
samık yetenekleri karşılığında, et-
kileme ve baştan çıkarma özellik-
lerini tekif etmiş.

FRANK'IN STÜDYOSU

S: Nereden başlamalıyım?

C: Frank'in stüdyosuna girin ve
tüm eşyaları karıştırın. Duvardaki
resimleri, diplomayı, masadaki
küçük kutunun içindeki notu in-
celeyin. Helezon merdivenden
aşağı girin. Burada büyük bir re-
sim göreceksiniz.

S: Bu resim ne işe yarayacak?

C: Bu aslında yatak odasına
açılan bir kapı. Onu yitirerek aç-
mak için bir şeyi ihtiyacınız var.
Çizim masasının yanındaki küçük
masaya gidin. Küçük kutunun
yanındaki kalem kutusuna bakın.
İnce kalem ve pusula iğnesini
alın. İnce kalemi kullanarak resmi
kesin.

S: Yatağın yanındaki küçük heykel ile ne yapacağım?

C: Başına bir şey koymalısınız.
Yükarı çıkın ve onunde cam kapı
olan dolabı bulun. Sağdaki dug-
meye iki kez basarak kapıyı açın.
Peruğu alın. Yatak odasına geçin.

peruğu neyin başına koyun.
Şimdi yanındaki anahtarı çevirin.
Heykelin altında ufak bir bome
açılacak, içindeki yeşil anahtar
alın.

S: Yeşil anahtarı nerede kullanacağım?

C: Yatağın köşelerinde, deniz-
kızı heykellerine bakın. Eğer gö-
beklerini inceerseniz küçük kırmızı
tuşları göreceksiniz. Yatağın baş-
sındaki pusulaya pusula iğnesini
koyun. İğne kuzeyden sola doğ-
ru dönecek. Şimdi sırayla kuzey
denizkızından başlayarak, güney
doğrudan kuzuya kadar tuşlara
basın. Tavanı alçalacak. Yatağa
tırmanıp anahtarı kullanın. Çer-
çide bir resim göreceksiniz.

S: Şimdi ne yapacağım?

C: Eğer odadaki eşyaları tekrar
incelerseniz size farklı hikayeler
anlatacaklar. Çizim masasının ya-
nındaki kutunun içindeki kağıt-
ları size Frank'in eseri hakkında
bilgi verecek. Bu bir günlük.

S: Günlük nerede?

C: Küçük dolabın içindeki
saydılar ve büyüteciler. Ana
merdivenin altındaki masaya gi-
din. Lambayı yakın. Dugmeyi
masanın alt sol tarafında bulabi-
lirsiniz. Parlak bölgede saydılar
kullanın ve büyüteci kullanarak
en sağdaki resmi inceleyin.
Saate dikkat edin. Yatak odasına
gidin ve yerdeki kırmızı paspası
bakın. Saat de, paspas da 5:30'u
gösterecek. Çizim masasının ya-
nındaki saate girdin. Ne yazık ki
simdilik kilitli.

S: Saat nasıl açılacak?



C: Cam kapılı dolaba geri do-
nun. Tuşa iki kez basıp kapıyı
açın. İçeride anahtar bulacaksınız.
Saati açıp 5:30'a kurun. Sa-
at kapattıktan sonra yatak odasındaki
kapak açılacak. Karanlık odaya
girin. Masada günlük (üçüncü
kanıt) ve bir not bulacaksınız. Sa-
atinde anahtar sembolü olan iş-
me dikkat edin. Notu okuyun.

S: Şimdi ne yapacağım?

C: Masanın üstündeki fotoğ-
raflardan birine bakın. İşte sonra-
kı ipucu: "Eğer ciddi bir hareke-
tin sebebi arıyorsan, zihnine
kurduğunuz hayali bulun."

S: Frank'in hayali neydi?

C: Başarılı bir adam olmak.
Ana odaya dönün ve duvardaki
diplomaya bakın. Çerçevenin sol
üst köşesine tıklayarak onu alın.
Karanlık odaya girin ve kamera-
nın yanındaki küçük masaya gi-
din. Zuhurinde kırmızı bir dugme
var.

S: Masanın ışığını nereden bulacağım?



C: Günlükte yanında anahtar olan ismin numarası 76'dır. Şimdi masanın önündeki resme baka-
birinin üzerinde 76 yazıyor. Onu oynatınca gizli bir çat-
lak bulacaksınız. Ampulleri alın.

S: Ampuller nereye takılıyor?

C: Az önceki masanın üzerin-
de ufak bir kapı göreceksiniz.
Onu açın ve kırmızı ampulü yer-
leştirin. Şimdi dip odaya masanın
üstüne koyun ve kırmızı düğme-
ye basın. Frank'in intihara teşeb-
bus ettiğini öğreniyoruz. Sonra
dan da maskeli adam diye bilini-
yor.

TÜNEL

S: Buradan nasıl çıkacağım?

C: Eğer kapı kolu sağ taraftay-
sa, kapının sol tarafına tıklayın.

S: Buradaki garip aygıt nasıl çalışıyor?

Resim: b3-cark.jpg

C: Sol duvardaki küçük kutuyu
açın. Duvarda aygıtın küçük bir
imitasyonunu göreceksiniz. Çark-
ların en sol köşesine erişinceye
kadar kolu çekin. Aygıt çalışacak.

Theodore Rolodex'ten:

Üç Frank biliyorum. Biri yal-
varan görünümüyle en cömert
kadını bile soğutan, "beni se-
vin" diye bağırarak ergenlik kriz-
leriyle narsist bir genç adam.

Diğeri kimsenin onu nasıl kul-
lanacağı hakkında uyarmadığı,
gücün en tehlikeli cinslerinden
birine sahip olan bencil bir iş-
falci.

Üçüncü Frank'e
gelince...(...)

Bölüm 4: Gölge Sevgili

Hikaye:

Kalinka, bir Rus sanatçısı, her
kese yardım etmeye çalışan iyi
bir insandı. Hannibal onun kalbi-
ni çalmayı denemişti ama o baş-
kasını sevyordu. Gölge Sevgili
dediğimiz cısrarengiz birini, Lily
ve Jody, Hannibal'ın ka-
zınmak için ondan kurtulmak ist-
iyorlardı. Ve bu aşk hikayesi kar-
makansık bir hal aldı.

S: Merdivenin tepesine nasıl çıkarım?

C: Homunculus'u merdivende
kullanın. Uçacak ve yukarıdaki
kodu çekecektir.

S: Nereden başlamalıyım?

C: Masadaki küçük kaba ve
cam kapağı bakın. Hikaye ortaya
çıkacak. Kapının yanındaki küçük
notu okuyun. Görevleri: İkizler
çin tui, Hannibal için deri kayış
ve Frank için maske. Masadaki
Theodore'un mektubunu oku-
yun. Bahçedeki çeşmeyi tamir et.
Yatak odasındaki mucevher kutu-
sunda yeşim kolye bulacaksınız.

S: Tüy nerede?

C: Evin dışındaki küçük tanta
kutunun içinde. Kutuyu açın ve
tüyü alın. Eve girin ve heykelle-
rin olduğu odaya girin. Tüyü
Jody ve Lily heykellerine koyun.
Birinci ve Kalinka için bir tuzak
nakkında konuşacaklar.

S: Deri kayış nerede?

C: Ana odadaki masaya gidin.
Masada dört farklı makine var.
Masanın solundaki en sağ makine-
nin üzerinde iki çeşit deni var.
Kahverengi olanı seçin. Onu kes-
tikten sonra kayış makinesini ku-
lanarak bir deni kayış yaratın. Bu
kayış Hannibal heykeline koyun.
Hannibal'ın Kalinka'ya nasıl dav-
randığını göreceksiniz.

FRANK'IN MASKESİ

S: Maske nerede?

C: Maskeyi yaratmalısınız. Ma-
sada nasıl maske yapacağınızı
kendi bir not bulacaksınız. Şu
nesnelere ihtiyacınız var: Solu-
num parmaklığı, ayakkabı bağcı-
ğı, tül yumuşak kağıt ve bitki
özü.

S: Solunum parmaklığı ve ayakkabı bağcığı nerede?

C: Kalinka onları merdivenin
altındaki çekmeceye saklıyor.

S: Yumuşak kağıt ve tül nerede?

C: Banyodaki çekmeceye ba-
kın.

S: Bitki özü nerede?

C: Kalinka'nın gizli bahçesinde.
Kalinka'nın çalışma odasında
giriş tezgahına bakın. Bir anah-
tardan bahsedecek.

S: Nerede bu anahtar?

C: Tezgahdaki küçük nesneye
yakından bakın. Kalkanın şa-
ğıdın, içinde hilal şeklinde anaht-
tar (dördüncü kilit) bulacaksınız.
Onu alın.

S: Gizli bahçe nerede?

C: Merdivenlerden inin ve per-
denin arkasındaki odaya girin.
Buradaki saate anahtarı sokun.
Gizli bir kapı açılacak.

S: Bitki özü nerede?

C: Dört mevsimden dört farklı
yaprak toplamalısınız. Bunlar
kullanarak bitki özü yapacaksınız.
Yanlış sığa geçmişe yolculuk
yapmalısınız. Masadaki birinci
yaprığı alın.

S: Geçmişe yolculuk nasıl yapılır?



C: Yuvarlak masadaki garip işa-
retleri kullanın. Aygıtı çalıştırma-
nın gerekiyor. Laboratuara gidin
ve alt masanın altındaki dolabı
açın. Onu alın. Çeşmeye gidin
ve kafadaki tuşa basarak suyun
bir kısmını boşaltın. Suyun içine
ün dokun, ortaya bir resim çık-
acak. Bu aygıtın şifresi, tuşlara sı-
rayla basmalısınız. Her bir mevs-
me için masadaki yaprağı alın.
Mephisto ile Faust arasındaki fi-
lmizi seyretdikten sonra yanlış şeyle-
ri düzeltmek için yaklaşık 15 da-
kkanız var. Önce kayıp inciyi
bulmalısınız.

S: Kayıp inci nerede?

C: Bahçedeki çeşmeye gidin
inciyi bulmak için onu tamir et-
melisiniz.

S: Çeşme nasıl tamir edilir?

C: Çarklara bakın ve oradaki
çiviyi sokun. Şimdi tekerleği don-
durup çalıştırın. Çarkların yanın-
daki kum tablasına bakın. İçinde
naci gerdanlık olan mendil bul-
acaksınız.

S: Bitki özünü nasıl yapacağım?

C: Laba geri dönün ve alet
masasına bakın. Mantarı çekin.
Yaprakları tüpe yerleştirin, man-
tarı geri takın. Tüpün altındaki
ateşi kibritle yakın. Bunu iki kez
yapmalısınız. Sıvı ile do-
ğacak olan kavanozu alın.

S: Maske nasıl yapılır?



C: Ana odadaki masaya do-
nunuz. Yumuşak deriyi alın ve ke-

sin. Kayış makinesini kullanarak
maskeyi oluşturun. Deri makine-
siyle üzerinde delikler açın. Dışık
makinesi kullanarak maskeyi di-
kin. Parmaklığı ve ayakkabı bağ-
cıklarını yerleştirin. Laba dönün
ve baskı makinesine maskeyi yer-
leştirin. Kalın malzemeler de ko-
yun. Maskenizi hazırlayın.

S: Maskeyi nerede kullanacağım?

C: Frank'in heykelinde. Frank
yüzükten bahsediyor ve Gölge
Sevgili olduğu ortaya çıkıyor.

S: Yüzük nerede?

C: Kalinka'nın yatak odası na-
gıd pı çarşına bölümüne geçin.
Burada klasik bir Rus binası gö-
receksiniz. Kibritle mumu yakın.
Küçük bir oyuncak belirecek.
Oyuncak görünürken mumu
sondurun. Oyuncakın içinden
yuzuğu alın.

KÜTÜPHANE

S: Burada ne yapmalıyım?

C: Kütüphaneye giden asan
sore binin. İkinci kata çıkın ve
sağ kitaplığı gidin. Özel sırayı
görmek için merdiveni çalıştırın.
Kitap isimleriyle bir cümle yarat-
manız gerek: "I, Theodore, lost
hope in 1917 and signed a
contract with Mephisto" (Ben,
Theodore, 1917'de umudumu
yitirdim ve Mephisto ile bir kont-
rat imzaladım).

Theodore Rolodex'ten:

Kalinka Vissotsky bir gün Ka-
linka Barnes oldu. Parkımda ger-
çekleşen hikayeler içinde en tat-
lısı buydu.

Çoğu insan için bu Gölge ve
Çirkin'in modern bir versiyonuy-
du. Hikayesi bir peri masalı de-
ğildi ama, sonu iyi bir ders ver-
di.

Erkek hikaye anlatmak için ki-
sa bölüm başlıklarına gerek du-
yar.

Bölüm 5: Kaplanlık Hikaye

Hannibal senin de içini çekti
mi? Onun yeteneklerine ve etki-
leyiciğine hayranım. Onu sana
en iyi nasihat anlatabılır mı? Şöyle
söyleyeyim, o en sevdiğim iki hay-
vanına çok benziyor. Kaplanları-
na. Sanırım diğer özelliklerini say-
may unuttum. Biraz kırsal, biraz
sert, biraz kadın düşmanı ve bi-
raz alkolik.

Abarttım mı? Ne istersen dü-

sun. O zaman ona en büyük dileğin nasıl sağladığımı gör de beni takdir et.

S: Nereden başlamalıyım?

C: Çadıra girin ve oradaki eşyaları inceleyin.

S: Rulet bilmecesini nasıl çözebilirim?



C: Senpadaki talimatları okuyun. Şöyle diyor: "19 0 Siyah 7 Kırmızı". Saatin üstündeki rulet sı lıdır ni alın. Rulet masasının üzerine koyun ve ona yakından bakın. Ortadaki elmas işaretli kırmızı 19'u gösterinceye kadar döndürün ve düğmeye basın. Elmas 0'ı gösterinceye kadar döndürün ve düğmeye basın. Elmas siyah 22'yi gösterinceye kadar döndürün ve düğmeye basın. Son olarak da kırmızı 7'yi gösterene kadar döndürün ve işarete basın. Pozisyonu resetleyin, yani işaretin ucundan kırmızı 19 olsun ve düğmeye basın. Masada gizli bir bo me açılacak. Makarayı ve kırbaçı alın (beşinci kanıt).

S: Film makarasını nerede oynatabilirim?

C: Yatağın üstündeki Hannibal'ın resminin arkasında gizli kasanın içinde film oynatıcı var. Kaseti açmak için anahtar bulmalısınız.

S: Anahtar nerede?

A: Çıkışın yanındaki bariyer için sağ üst rafta üç tane şeye var ve bunlar mor, siyah ve kırmızı kapaklara sahip. "19 0 Siyah 7 Kırmızı" ipucunu hatırladınız mı? Rulet masasına bakın ve o rakamların renklerine dikkat edin. Kırmızı, açık mavimsi, siyah, kırmızı ve kırmızı. Kapaklara tıkladığınızda aşağı inmelerine dikkat edin. Gizli bo me açılacak. Sol alt raftaki anahtar alın. Kaseti açın.

S: Film oynatıcı çalışmıyor. Neden?

C: Çalışması için elektrik gerekiyor. Yataktaki fareyi alın. Yatağın yanındaki küçük masaya bakın. Teli alın ve yerine takın. Fareyi tekerin içine koyun. Durdurduğunuz zaman onu kırbaçlayın. Kaseti



ya gıdın ve film çalıştırın. Kapakları başa çıkmanın yolunu göreceksiniz. Bir yone zıplama için tek rasgele sıçrama için çift kırbaç.

S: Sandıktaki kol ne işe yarıyor?

C: Çıkışın yanındaki köşeye girdin. Kolu yerine takın ve itin. Üzerinde hedefler olan resimler göreceksiniz.

S: Bu bulmaca nasıl çözülür?

C: Büyük aynaya bakın. Kırbaçlanacak resimlerin sırasını göreceksiniz. Tekrar köşeye girdin ve kolu çekin. Hedeflere kırbaçlarınızı vurun. Üçüncü hedefi es geçin. Kendinizi Merry Go-Round'un önünde bulacaksınız.

S: Burada ne yapmalıyım?

C: Kabinde girdiğinizde üzerinizde iki tane slot olan bir panel göreceksiniz. Bir doları bir boş Eger kolu çevirirseniz Merry-Go-Round dönecek ama bir noktada duracak. İkinci slotu bir seki de doldurmanız gerekiyor.

S: İkinci slot için gerekli nesne nerede?

C: Başlama noktasına girdin ve sağa dönün. Üzerinde turuncu çember olan at yakından inceleyin. Ağızındaki yuzuğu alın. Yuzuğu ikinci slotta + ve - kısmıyla birleştirmekte kullanın. Merry Go-Round'un ortasında gizli bir kapı açılacak. Aşağı inin ve yeraltı kafesine ulaşın. Kafatasında Lily'nin kolyesini bulacaksınız. Buradan da Lody'nin kaplanının kız kardeşinin etyle beslediğini anlıyoruz. Ara fişimden sonra kapla-

nın kafesindeyiz.

S: Kaplanlarla ne yapmalıyım?

C: İkisini de ortadaki podyumda oturtma ısınz. Çift ve tek kırbacların kombinasyonlarını kullanacaksınız. Eğer doğru yaparsanız podyum aşağı inecek.

S: Aşağıda ne bulmalıyım?

C: Mephisto ile Hannibal arasındaki anlaşmanın bir parçasını bulacaksınız. Bu, Lily'nin kafatasındaki kağıtta yazılı. Bir kez daha Lunaparka döneceksiniz. Tezgaha girdin ve piyango biletini alıp sinemaya girin.

S: Burada ne yapacağım?

C: Raftaki makarayı alın ve oynatın. Odadan çıkın ve Hannibal'a ilgili gerçekle karşılaşın. Şte kabadayılara boya dolur.

Theodore Rolodex'ten:
Hannibal değişeceğine söz vermişti, bir daha bu kadar sert olmayacağına.

Veteriner, kaplanın efendisinin kaybolmasının yol açtığı kalp kırıklığından öldüğünü söyledi. İnanılması güç ama bu hikayeyi sevdim. Maalesef Hannibal'ın yaşamı boyunca insanlara çektiği acının, kaplanına olan sevgisi yüzünden affedilebileceğini sanmıyorum.

Bölüm 6: Bir metrelik Robin Hood

Hikaye:

Dört yıldan sonra en kötü suçlu ile yoksulları yetiştiriyorsunuz. Bir de Tod var. Yetimlerin

hizmetindeki düce bir kanun uyu gulatory.

Paranın kokusu yoktur, ama alkolin öyle değil. Eğer bu para genç yetimlere yardım amacıyla kullanılıyorsa diyecek bir şey yok. Beni neredeyse ağlatacaktı. Evet bir rivayete göre Tod yetimleri a kol üretmek için kullanıyormuş. Onun bir Robin Hood mu yoksa başkasını kontrol etme şansına sahip olan başka bir beş para etmez adam mı olduğunu siz karar vereceksiniz.

KARAVAN

S: Tod'un küçük karavanına nasıl gireceğim?

C: Güç ölçüsüne doğru dönün ve hedefe vurmaya çalışın. Olmadı mı? Tekme eyin. Yine mi olmadı. O zaman Homunculus'u kullanın. Belki sizden daha şanslıdır. Homunculus'u hile yapıp oku döndürecek ve karavan açılacak.

S: Kapiya yetişmeden kapanıyor. Ne yapacağım?

C: Homunculus'u kapiya gönderin. Kapiyu tutacak ve karavana girebileceksiniz.

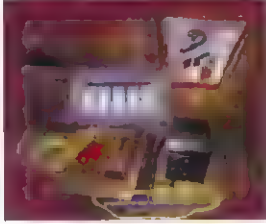
S: İçeride ne bulmalıyım?

C: Çekmeceleri arayarak yuzuğu ve St. Christopher madalyonunu (altıncı kanıt) bulun. İkinci çekmecedeki gazeteyi okuyun, duvardaki postere bakın, mustağdu açın. Tod'un gerçekte kim olduğunu öğreneceksiniz.

S: İçkilerini nerede saklıyor?

C Karavanın altında gizli bir kapı var. Gir işe yatağın altında. Biskitlet, ısıtıcının ve arka tekerleğe yakından bakın. Tekerleğe tıklayıp tamir edin ve biskitleri bir kez daha kullanın. Yatak ka-
cık üzerinde şifre olan bir kapı göreceksiniz.

S: Şifre kaç?



C Duvardaki postere dikkat edin, doğum gününün 1 Kasım 1893 olduğunu söyleyecek. Kapının şifresi 11193. Aşağı inin.

YERALTI İÇKİ FABRİKASI

S: Burada ne yapmalıyım?

C Sol ortadaki fiçidaki tıpayı alıp, aşağı ortadaki fiçiyi takın. Üzerine tıklayın. Yatak odasına giden gizli bir kapı açılacak. İçeri girin.

S: Bu kimin yatak odası?

C Yerdeki sopayı alın, sağdaki tabaklara bakın ve banyoya girin. Aynaya bakın. Tod'un yansımasını göreceksiniz. Ecza dolabını açın ve ilaç şişesini inceleyin. Bu, onun çocukları nasıl kullandığını ama neler onarı koruduğunu açıklayacak. Telefon çalacak.

S: Telefon nerede?

C Yatak odasında. Banyo yonundex ranzaların arasındaki boşuğa girin. Duvarda telefonu göreceksiniz. Açın. Bu Frank Nitty. Sizinle bir anlaşması varmış. Kilere gerinin. Mephisto sizinle tekrar oyun oynayacak ve sizi Tod haline sokacak. Karavana girin. Frank (veya Mephisto) da diyebiliriz. Sizi bekliyor. Bir içki isteyecek.

S: İçkiyi nereden bulacağım?

C Viski üretmeniz gerekiyor. Ama önce ısıtıcıyı çalıştırmanız gerekiyor.

S: Isıtıcıyı nasıl çalıştıracam?

C Sömreneden odunu alın. Eğer odun orda değilse, yuzluğu sömrenenin üzerinden suste kullanın, odunlar yukselecektir. Kilerin ve yerdeki kovanın çinden eski gazeteyi alın. Odunu ve ga-

zetaryi ısıtıcının altına koyun. Şimdi kuyunun yanındaki küçük kovayı alın. Onu fiçilerdeki çiklere doldurun ve ısıtıcıya dökün. Bu nu gaz olarak kullanacağız. Kibritle odunu ve gazeteyi yakın.

S: İçkiyi nasıl alacağım?

C Kutudan boş bira şişesini alın ve karavana çıkın. Musluğu açın ve s şeyi viskiyle doldurun. Masadaki bardağı şeyi kullanarak doldurun ve poker oynama ya hazır olun.

S: Onu poker oyununda kaç defa yenmeliyim?

C Onu sadece iki kere yenmelisiniz. Bu hiç de zor değil. Hi kaye ortaya çıkacak.

Theodore Rolodex'ten:

Tod'un ölümünden sonra kağıtları arasında bulduğum şu mektubu bırakmaya karar verdim.

"Sayın Mr. Ness,

İzimin yeni Amerika'da pek popüler olmadığını biliyorum. Herhalde Mr. Mccarthy ve dostları beni Komünist olarak adlandırdılar. Bu ızdırıp çekmek için çok yaşlı, korkmak için ölüme çok yakın olduğum bir hastalık. Bir cücenin minnettarlığının değerini yargılamayı size bırakıyorum. En iyi dileklerle, Tod Von Essenbeck, ailenin son üyesisi."

Bölüm 7: Giselle'nin Başyapıtı

GISELLE'NİN KATI

S: Nereden başlamalıyım?

C Doğrudan eve girin. Tahtadaki tırmak resimlere bakabilirsiniz. Odasına giden gizli kapıyı bulun.

S: Bu gizli kapı nerede?

C İpucu için Giselle'nin posterine bakın ve k oşuna dikkat edin. Kuvete yakından bakıp anahtar bulun. Duvardaki panelin k idini açın. İçeride bir çark göreceksiniz. Onu ölç. 550'yi gösterene kadar döndürün. Kuvet aşağı inecek.

S: Buzdolabının anahtarı nerede?

C Yatağın üzerindeki raftak bebeğin cebine bakın, anahtar orada. Buzlukta donmuş bir mektup bulacaksınız.

S: Mektubu nasıl

okuyacağım?

C Buzu eritmek için ocağı kullanın. Kağıdı tavaya koyun. Ocağı açın ve kibritle yakın. Mephisto'nun ona büyülu kaşık verdiğini (yedinci kanıt) öğreneceksiniz.

S: Bu büyülu kaşık nerede?

C Yataktaki yastığı arayın. Kaşık orada. Buzdolabını açın ve onu buzlugin altındaki boşlukta kullanın. Ruya yemeğin göreceksiniz.

S: Buzdolabını nasıl kaldıracam?

C Buzdolabının üstündeki kancanın üzerinde bir ray göreceksiniz. Kancayı raya takmal ve kolu çevirerek buzdolabını kaldırma isiniz. Buzdolabında saklı bir zincir var.

S: Zincir nerede?



C Anahtar bulduğunuz bebeğin yanındaki küçük kutuyu alın. Kutuları, buzdolabındaki şeylerin altındaki rafa dızmelisiniz. Etiketlere dikkat ederek dizin. Şişenin altında giz bölme açılacak, zincir alın. Kanca ile rayı, zincirle bagayın.

S: Kol sıkışmış.

Ne yapacağım?

C Yatağın yanındaki oyuncak ayyı alın. Kolun üstüne koyup anahtarını çevirin. Buzdolabı kaçacaktır.

S: Hangi yolu seçmeliyim?

C Önemli değil. Frank'in saklama yerine gideceksiniz. Frank kendini yakmaya çalışmış ama beşaramamış.

Frank, Maskeli Adam

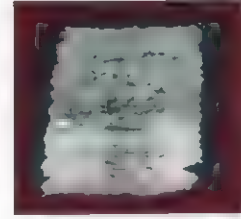
S: Frank burada ne yapıyor?

C Sağ duvardaki resimlerden birinin arkasına bakın. Çalınmış bir resimle ilgili bir gazete haberi bulacaksınız. Frank resmin takıldığını yapmaya çalışıyor. Onun en büyük eseri hakkında söylediklerini hatırlayın.

S: Eseri nerede?

C Masadaki küçük kutunun altındaki küçük bölmede saklı. Bilmeyi açın ve yırtık kağıdı alın.

S: Kağıt neye benziyor?



C Yukardan aşağı soldan sağa çiftler söyle: Birinci, ve dördüncü parça, ikinci ve beşinci parça, altıncı ve üçüncü parça. Kağıdı okuyun. Kendinizi Mephistoteles'in önünde bulacaksınız. Faust, koruyucu melek Ange lito haline geliyor.

SON SEÇİM

S: Kartpostal bilmecesini nasıl çözeceğim?



C Kartları masanın üzerine koyun. Soldan sağa doğru bölümlerin sırasına göre dizin.

S: Kontratla ne yapacağım?

C Bu karardan kaçın. Kontratın farklı değerleri değiştirmek sizin elinizde. Eğer değeri değiştirirseniz, senin kalem avucunun altına koyun. Eğer cıvırmalmasını isterseniz, kontratı kalemle zeminle yazın. İki seçim de farklı sonuçlara yol açacak.

Theodore Rolodex'ten:

Ona iki yıl boyunca bir hayvan gibi davrandılar. Sanırım Tod'un desteği ve ilgisi olmasaydı, bu kadar süre dayanamazdı.

Sonra bize kuvvet ve sabun hokkabazlığı fikriyle çıkageldi. O gerçek bir sanatçıydı. Bana şöyle dedi, "İş yaşamdan beri insanlar bana bir Marslıymışım gibi davranıyorlar, yani seyircilere alışığım."

Öldüğünde acıdığım o küçük kız değil, azimli ve kendine güvenen bir kadındı.

Ve böylece Cryo'nun muhteşem adventure'i Faust bitmiş oluyor.

Eser Güven

PC HİLELERİ

Önümüzdeki ay yine dört sayfa yazı.

Star Wars: Shadows of the Empire

Level Seçimi

Adınız R Teslers ROCK girin. Büyük küçük harfleri yanlış yazmayın ve istediğiniz level'dan başlayabilirsiniz.

Oyunun Son Videosunu görmek.

İsim olarak bir boşluk bıraktıktan sonra Credits yazın ve oyuna Hoth Leveli'nde oynamaya başlayın.

Oyun içi harita

Ayakta dururken yaklaşıp olarak 5 saniye eğilin (yani oyundaki karakteriniz ayakta dururken öne eğilmesini sağlayın). Big sayarın karşısına geçip söyledığınız gibi ayakta dururken 15 saniye için cömertim ama hiçbir şey olmadı. Şifreniz çalışmıyor" diyenlerin yüzüne telefon kapatacaktır. Uyarımadı demeyin.

Kalkan

Ayakta oynarken (adamınız ayakta iken) beş saniye süre ile C tuşuna basarsınız.

Diğer gemiyi uçurmak

Skyhook Battle bölümü iken Outrider kullanırken beş saniye süre ile C tuşuna basarsanız bir X-wing uçurmaya başlarsınız. Aynı şeyi tekrar yaptığınızda Outrider'a geri dönersiniz.

Max Cameo

Bu ilginç cheat ile, 1994'ün ünlü oyunu "Sam And Max Hit The Road"daki Sam karakteri ile karşılaşabilirsiniz. Mos Eşley bölgesinden çıkıp Dune Sea'ya girin. Sola 90 derecelik bir dönüş yapın. Adamınızla karşılaşana kadar ilerlemeye devam edin.

Motocross Madness 2

Yarışçaların büyük kafalı görünmelerini istiyorsanız, ana menüdeyken "big heads" yazın.

Accelerator

Oyunda CTRL tuşuna basılı tutarken aşağıdaki kodları girin.

KOD	SONUÇ
Muchmoney	\$130,000
allweapons	Tüm silahlar
helpme	Hasarı onarır
agressor	Sonsuz silah
booster	Extra hızlanma

Tachyon: The Fringe

Ziyet olarak control konsoluna ç karın ve aşağıdaki kodları yazın.

KOD	SONUÇ
IM A CHEATER	Cheat modunu açar
ONE MILLION DOLLARS	5000 kredi verir
QUICKENING	tanrı modu
COME GET SOME	mermi verir
DILITHIUM	enerji verir
THERE IS NO SPOON	uzay istasyonuna dondurür ve görev biter
BOOM STICK	bütün nesneleri verir
RAGTAG	bütün gemileri verir
KESSEL RUN	gemiği geliştirir

Thief 2: The Metal Age

Başlangıçtaki parayı belirleme

Oyun kasetindeki Dark.cfg dosyasını açın ve "cash bonus x" şeklinde bir satır ekleyin. X, istediğiniz ek paranın miktarı olmalıdır.

Diğer göreve geçmek

[CTRL] + [ALT] + [SHIFT] + [END] tuşlarına aynı anda basın.

Paranızı arttırmak

Tam bir görevi bitirmek üzereyken, bir quicksave yapın. Görevi bitirin ve başka bir save slotuna save edin. Son quicksave'nizi yükleyin ve görevi tekrar bitirin. Görevi statistiklerine baktığınızda kazandığınız miktarda katna çıktığınız göreceksiniz. Bunu her yaptığınızda, kazandıklarınız diğerlerine eklenektir. Evet bu bir bug ama çalışıyor. Neapa mı? Çok kolaydır. Ull'ya yaz.



STARLANCER

Skip to Any Level, fly Any Ship

Starlaner'e basıncı kranındayken CTRL tuşuna basılı tutarken "potato" yazın. Kırmızı görev belirteci çıkınca oynamak istediğiniz görevin numarasını yazın. Oyunda 24 görev olduğunu ve 1 ile 9. Görevleri 0 ile başladığını unutmayın. Örneğin, 3. Görevi oynamak için 03 yazmalısınız. Ama 13. görevi oynamak için 015 yazınlar. Lütfen oyun oynamaya dertel son versin.

Görevi seçtikten sonra oyuncağı herhangi bir gemiyi seçmek isterseniz Shift'e basılı tutarken aşağıdaki usara basmalısınız. Siz gemiyi seçer seçmez görev başıyacaktır.

FUNCTION KEY

F1	Predator
F2	Naginata
F3	Grendel
F4	Crusader
F5	Coyote
F6	Mirage IV
F7	Tempest
F8	Patriot
F9	Wolverine
F10	Reaper
F11	Shroud
F12	Phoenix

SHIP

HOMM 3: The Shadow of Death

[TAB]'a basın ve aşağıdaki kodları yazın.

CODE

nwcagents

nwcclotsofguns

nwcctrea

nwcctrinity

nwcfollowthewhiterabbit

nwcnebuchadnezzar

nwcmorphus

nwcoracle

nwcwhatisthematrix

nwcignorancebliss

nwctheconstruct

nwcbluepill

nwcaredpill

nwctherelnsnooon

nwczion

nwcphisherprice

RESULT

boş slotları 10 knight ile doldurur.

butun savaş makinelerini verir.

Bir level kazandırır.

Boş slotları 5 archangel ile doldurur.

Maximize Luck

Sonsuz hareket

morali maksimize eder.

Bulmaca haritasını acar.

Dünya haritasını açar.

Dünya haritasını saklar.

100.000 altın ve her madenden 100 birim verir.

Oyunu kaybetme

Oyunu kazanma

999 Mana ve tüm büyülerini verir.

Tüm binaları verir.

Oyun renklerini değiştirir.

Daikatana

Oyunu normalve cheat'dan +set console 1 olarak açın (command line'ine ne olduğunu bilmeyenler lütfen bu hileyi denemesinler bae telefonlara da cevap vermicem.). Hatırlı mız? Sonra oyun sırasında ~ tuşuna basın ve "cheats on" yazın. Böylece hile modunu aktifleştiririz. Şimdi aşağıdaki kodları kullanabilirsiniz.



KOD

god
health #
weapon_give_#
massacre
notarget
cheats o
cam_toggle
cam_nextmon
screenshot

SONUÇ

Tanrı modu
Sağlığı arttırır. # (100+)
Silah verir # (1-10)
Level'daki bütün düşmanları öldürür.
Görünmezlik
Cheat'leri kaldırır.
3 kamera arasında geçiş yapar
Diğer düşmanı gösterir
Screenshot alır.



PLAYSTATION HİLELERİ

**Önümüzdeki ay
yine dört sayfayız.**

Fear Effect

3. Kredi alımları için options menüsünde credit seçimi yapışıldık kredi alımı

Invincibility:	L1, Üçgen, Yukarı, Aşağı, Daire, Daire, Üçgen, Kare, Sağ, Kare
All weapons:	L , Uçgen, Yukarı, Aşağı, Daire, Daire, Üçgen, Kare, Yukar , Daire
Max ammo:	L , Üçgen, Yukarı, Aşağı, Daire, Daire, Üçgen, Kare, Sol, Üçgen
Extra ammo:	L , Üçgen, Yukarı, Aşağı, Daire, Daire, Sol, Sol, L1, L2
Easy kills with all guns:	L1, Üçgen, Yukarı, Aşağı, Daire, Daire, Üçgen, Kare, Aşağı, R1
Easy kills with other weapons:	L1, Üçgen, Yukarı, Aşağı, Daire, Daire, Üçgen, Kare, Aşağı, L1
Puzzles Completed:	L1, Üçgen, Yukarı, Aşağı, Daire, Daire, Yukarı, Yukarı, Yukarı, Aşağı
Rapid Fire:	L1, Üçgen, Yukarı, Aşağı, Daire, Daire, Aşağı, Aşağı, Aşağı, Yukarı.
Expert mode:	Aşağı, Aşağı, Aşağı, Üçgen, Aşağı, Aşağı, Aşağı, Kare, Sol, Sağ

Theme Park

Sonsuz para

Quel est le rôle de la courbe de Bézier dans la construction d'une courbe de Bézier ?

Max Prices:

Özellikle n ve m için $K_1 \subseteq B_1$, $y \in Z_1$. Sonra a ark. bir elemanıdır.
Küme B_1 de K_1 ile $\{y\}$ arasında sonra B_1 'de satışların zedeli risks
 $B_1 = m$ ve y kümesi için Z_1 .

Motoracer

These codes were a by-product of the first screen blocked and are a kind of carry-over.

Oyunun yapımcıları

Da re, Üçgen, Daire, Daire, Üçgen, Yukarı, sağ, Sol, ve X.

Victory FMV:

Daire, Uçgen, Daire, Üçgen, Daire, Uçgen, Li, Yukarı, R2, ve X.

Enable all Tracks:

Yukarı, Yukar , Sol, Sağ, Aşağı, Aşağı, Daire, R2, Üçgen, ve X.

Reversed Tracks:

Aşağı, Aşağı, Sağ, Sol Yukarı, Yukarı, Daire, L2 Üçgen, ve X

Night Mode:

Yukarı, Daire, L1, Aşağı, Uçgen, L2, Daire, Sol, R1, ve X.

Reverse Mode:

Sol, Sağ, Sol, Sağ, Daire, Daire, R1, L1, Uçgen, ve X.

Pocket Bikes:

Yukarı, Aşağı, R₂, L₂, Aşağı, Yukarı, L, Üçgen, ve X.

CPU Bikes 50km/h Max:

Aşağı, Aşağı, Aşağı, Daire, Lı, Da re, Lz, Aşağı, Aşağı, ve X.

Turbo Boost:

Yukarı, Yukarı, Yukarı, Üçgen, R1, Üçgen, R2, Yukarı, Yukarı, X

Future bikes:

Yukar, Yukar, Yukar, Asağı, L1, R2, L2, R1, Daire, X

Tomb Raider 4: The Last Revelation

[illegible]

Yüzünüzü tam kuzeye dönebilmek

"Am kuzeye Lâzîk bir devlet oldu ve zînni azer be tîmînmayd
 ... yâzîk en ayâ câsîm. Rojeye Lâzîk tam kuzeye dîmînîs cîcakt
 ... tîkîyîk nekarsîr zîpîsîtan zîn sâyîdîmîstîmî qîcîcîcîsîz. Arîk
 ... kuzeye kuzeyabîrsînz

Level Atlanta

Canlılar çevrelerini sürekli olarak algılayarak, kendi iç yapılarına göre de hareket ederler. Bu hareketler, canlıların yaşadıkları ortamın fiziksel ve kimyasal özelliklerine göre değişir. Canlıların yaşadıkları ortamın fiziksel ve kimyasal özelliklerine göre hareket etmelerine "biyolojik hareket" denir. Biyolojik hareket, canlıların yaşadıkları ortamın fiziksel ve kimyasal özelliklerine göre hareket etmelerine "biyolojik hareket" denir.

Tum Silahlar

Buyluk Med. paketi nin Jzerne gdn $L_1 + L_2 + R_1 + R_2 + r_{kran}$
 kullanilabilmektedir, sonra cegene bisi

Sonsuz eşya

Karak Mier, jak pokazują dane g₁ g₂, z₁ + z₂ + z₃ + z₄ + y₁ i g₁ g₂ z₁ z₂ z₃ z₄ z₅ z₆ z₇ z₈ z₉ z₁₀ z₁₁ z₁₂ z₁₃ z₁₄ z₁₅ z₁₆ z₁₇ z₁₈ z₁₉ z₂₀ z₂₁ z₂₂ z₂₃ z₂₄ z₂₅ z₂₆ z₂₇ z₂₈ z₂₉ z₃₀ z₃₁ z₃₂ z₃₃ z₃₄ z₃₅ z₃₆ z₃₇ z₃₈ z₃₉ z₄₀ z₄₁ z₄₂ z₄₃ z₄₄ z₄₅ z₄₆ z₄₇ z₄₈ z₄₉ z₅₀ z₅₁ z₅₂ z₅₃ z₅₄ z₅₅ z₅₆ z₅₇ z₅₈ z₅₉ z₆₀ z₆₁ z₆₂ z₆₃ z₆₄ z₆₅ z₆₆ z₆₇ z₆₈ z₆₉ z₇₀ z₇₁ z₇₂ z₇₃ z₇₄ z₇₅ z₇₆ z₇₇ z₇₈ z₇₉ z₈₀ z₈₁ z₈₂ z₈₃ z₈₄ z₈₅ z₈₆ z₈₇ z₈₈ z₈₉ z₉₀ z₉₁ z₉₂ z₉₃ z₉₄ z₉₅ z₉₆ z₉₇ z₉₈ z₉₉ z₁₀₀ z₁₀₁ z₁₀₂ z₁₀₃ z₁₀₄ z₁₀₅ z₁₀₆ z₁₀₇ z₁₀₈ z₁₀₉ z₁₁₀ z₁₁₁ z₁₁₂ z₁₁₃ z₁₁₄ z₁₁₅ z₁₁₆ z₁₁₇ z₁₁₈ z₁₁₉ z₁₂₀ z₁₂₁ z₁₂₂ z₁₂₃ z₁₂₄ z₁₂₅ z₁₂₆ z₁₂₇ z₁₂₈ z₁₂₉ z₁₃₀ z₁₃₁ z₁₃₂ z₁₃₃ z₁₃₄ z₁₃₅ z₁₃₆ z₁₃₇ z₁₃₈ z₁₃₉ z₁₄₀ z₁₄₁ z₁₄₂ z₁₄₃ z₁₄₄ z₁₄₅ z₁₄₆ z₁₄₇ z₁₄₈ z₁₄₉ z₁₅₀ z₁₅₁ z₁₅₂ z₁₅₃ z₁₅₄ z₁₅₅ z₁₅₆ z₁₅₇ z₁₅₈ z₁₅₉ z₁₆₀ z₁₆₁ z₁₆₂ z₁₆₃ z₁₆₄ z₁₆₅ z₁₆₆ z₁₆₇ z₁₆₈ z₁₆₉ z₁₇₀ z₁₇₁ z₁₇₂ z₁₇₃ z₁₇₄ z₁₇₅ z₁₇₆ z₁₇₇ z₁₇₈ z₁₇₉ z₁₈₀ z₁₈₁ z₁₈₂ z₁₈₃ z₁₈₄ z₁₈₅ z₁₈₆ z₁₈₇ z₁₈₈ z₁₈₉ z₁₉₀ z₁₉₁ z₁₉₂ z₁₉₃ z₁₉₄ z₁₉₅ z₁₉₆ z₁₉₇ z₁₉₈ z₁₉₉ z₂₀₀ z₂₀₁ z₂₀₂ z₂₀₃ z₂₀₄ z₂₀₅ z₂₀₆ z₂₀₇ z₂₀₈ z₂₀₉ z₂₁₀ z₂₁₁ z₂₁₂ z₂₁₃ z₂₁₄ z₂₁₅ z₂₁₆ z₂₁₇ z₂₁₈ z₂₁₉ z₂₂₀ z₂₂₁ z₂₂₂ z₂₂₃ z₂₂₄ z₂₂₅ z₂₂₆ z₂₂₇ z₂₂₈ z₂₂₉ z₂₃₀ z₂₃₁ z₂₃₂ z₂₃₃ z₂₃₄ z₂₃₅ z₂₃₆ z₂₃₇ z₂₃₈ z₂₃₉ z₂₄₀ z₂₄₁ z₂₄₂ z₂₄₃ z₂₄₄ z₂₄₅ z₂₄₆ z₂₄₇ z₂₄₈ z₂₄₉ z₂₅₀ z₂₅₁ z₂₅₂ z₂₅₃ z₂₅₄ z₂₅₅ z₂₅₆ z₂₅₇ z₂₅₈ z₂₅₉ z₂₆₀ z₂₆₁ z₂₆₂ z₂₆₃ z₂₆₄ z₂₆₅ z₂₆₆ z₂₆₇ z₂₆₈ z₂₆₉ z₂₇₀ z₂₇₁ z₂₇₂ z₂₇₃ z₂₇₄ z₂₇₅ z₂₇₆ z₂₇₇ z₂₇₈ z₂₇₉ z₂₈₀ z₂₈₁ z₂₈₂ z₂₈₃ z₂₈₄ z₂₈₅ z₂₈₆ z₂₈₇ z₂₈₈ z₂₈₉ z₂₉₀ z₂₉₁ z₂₉₂ z₂₉₃ z₂₉₄ z₂₉₅ z₂₉₆ z₂₉₇ z₂₉₈ z₂₉₉ z₃₀₀ z₃₀₁ z₃₀₂ z₃₀₃ z₃₀₄ z₃₀₅ z₃₀₆ z₃₀₇ z₃₀₈ z₃₀₉ z₃₁₀ z₃₁₁ z₃₁₂ z₃₁₃ z₃₁₄ z₃₁₅ z₃₁₆ z₃₁₇ z₃₁₈ z₃₁₉ z₃₂₀ z₃₂₁ z₃₂₂ z₃₂₃ z₃₂₄ z₃₂₅ z₃₂₆ z₃₂₇ z₃₂₈ z₃₂₉ z₃₃₀ z₃₃₁ z₃₃₂ z₃₃₃ z₃₃₄ z₃₃₅ z₃₃₆ z₃₃₇ z₃₃₈ z₃₃₉ z₃₄₀ z₃₄₁ z₃₄₂ z₃₄₃ z₃₄₄ z₃₄₅ z₃₄₆ z₃₄₇ z₃₄₈ z₃₄₉ z₃₅₀ z₃₅₁ z₃₅₂ z₃₅₃ z₃₅₄ z₃₅₅ z₃₅₆ z₃₅₇ z₃₅₈ z₃₅₉ z₃₆₀ z₃₆₁ z₃₆₂ z₃₆₃ z₃₆₄ z₃₆₅ z₃₆₆ z₃₆₇ z₃₆₈ z₃₆₉ z₃₇₀ z₃₇₁ z₃₇₂ z₃₇₃ z₃₇₄ z₃₇₅ z₃₇₆ z₃₇₇ z₃₇₈ z₃₇₉ z₃₈₀ z₃₈₁ z₃₈₂ z₃₈₃ z₃₈₄ z₃₈₅ z₃₈₆ z₃₈₇ z₃₈₈ z₃₈₉ z₃₉₀ z₃₉₁ z₃₉₂ z₃₉₃ z₃₉₄ z₃₉₅ z₃₉₆ z₃₉₇ z₃₉₈ z₃₉₉ z₄₀₀ z₄₀₁ z₄₀₂ z₄₀₃ z₄₀₄ z₄₀₅ z₄₀₆ z₄₀₇ z₄₀₈ z₄₀₉ z₄₁₀ z₄₁₁ z₄₁₂

Nukleer Lara:

[illegible]

Tony Hawk's Pro Skater

Cheat mode:

Oyunu dondurun sonra Li' basılı tutarken şu tuşlara basın: Daire, Sağ, Yukarı, Aşağı, Daire, Sağ, Yukarı, Kare, Üçgen.

Ekrandaki sayıları yok etmek

Oyunu dondurun sonra Li' basılı tutarken şu tuşlara basın Kare, Left, Yukarı, Üçgen.

Yavaş çekim

Oyunu dondurun sonra Li' basılı tutarken şu tuşlara basın Kare, Left, Yukarı, Kare, Left.

Yeniden başlama

Oyunu dondurun sonra Li' basılı tutarken şu tuşlara basın Kare, Daire, X, Yukarı, Aşağı.

Özel yetenekler

Oyunu dondurun sonra Li' basılı tutarken şu tuşlara basın X, Üçgen, Daire, Aşağı, Yukarı, Sağ.

10X almak

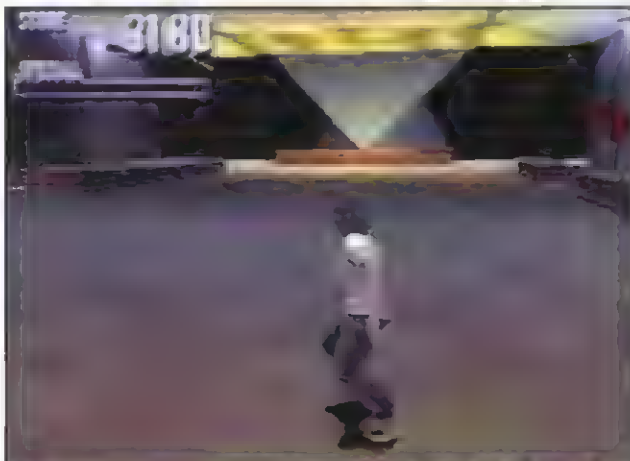
Oyunu dondurun sonra Li' basılı tutarken şu tuşlara basın Üçgen, X, Üçgen

13 X almak

Oyunu dondurun sonra Li' basılı tutarken şu tuşlara basın X, Kare, Kare, Üçgen, Yukarı, Aşağı.

Level seçmek

Oyunu dondurun sonra Li' basılı tutarken şu tuşlara basın Üçgen, Sağ, Yukarı, Kare, Üçgen, Left, Yukarı, Kare, Üçgen



Top Gun: Fire at Will

Görevler ve şifreleri burada...

Passwords:

Miramar 2 - 63631	Korea 4 - 15084
Miramar 3 - 86023	Korea 5 - 84103
Miramar 4 - 56141	Korea 6 - 08584
Miramar 5 - 79523	Korea 7 - 77603
Miramar 6 - 07631	Korea 8 - 90194
Cuba 1 - 20123	Korea 9 - 28103
Cuba 2 - 57131	Korea 10 - 41684
Cuba 3 - 706 3	Libya 1 - 78692
Cuba 4 - 82123	Libya 2 - 91184
Cuba 5 - 46464	Libya 3 - 48384
Cuba 6 - 75623	Libya 4 - 02726
Cuba 7 - 39964	Libya 5 - 31984
Korea 1 - 26126	Libya 6 - 94236
Korea 2 - 89464	Libya 7 - 81484
Korea 3 - 91692	Libya 8 - 45726

Colin McRae Rally

Cheat Codes:

adınızdaki harflerle aşağıdakilerden birini girerseniz yardım olur herhalde

shoeboxes -	Bütün arabalar
backseat	Nitky Cris - siför yapar
openroads -	Bütün pistler
diddycars -	Micro Machine arabalar
tinfoiled	Krom araba
moonwalk -	Yerçekim bazar çok eğlenceli
skcart -	pistler ters olur
whitebunny -	pistler düz olur
trolley -	4 tekerden çekş olur
peasouper -	sık sıkler
buttonbash -	Gücü arttırır
directorcut -	Değişik kamera açıları verir
kitcar -	100000
moreoomph -	kı kat motor gücü
blancmange -	bon bon şekerleri
hovercraft -	'Back to the Future' tipi uçan arabalar
nightrider -	Arabanız kara şmşek olur

COUNTER STRIKE

Half-life'in en sevilen multiplayer modu



Online oyunların tadına varmış oyuncuları, oynamaktan özelelikle zevk aldıkları bir oyunla ilgili biraz ahkam keseceğiz bu ay. Eğer hala Counter Strike adını duymadıysanız, oyun dünyasından çok uzakta yaşadığınız kabul etmeliyiz artık. Ama bir şekilde Counter Strike oynamışsanız eminim oynamaya da çalışmışsınızdır. Multiplayer oyunlar arasında takım çalışmasına dayalı, bu kadar hızlı ve aksiyon dolu ve bu kadar sürükleyici olan oyunları sayısı çok az.

Counter Strike, Half-Life ile karşılaşan ama Half-Life'dan ayrı bir oyun. Half-Life motorunu kullanan oyunda, bilim kurgu öğeleri ile dolu bir ortamda, dünyayı yok etmeye çalışan doğaüstü uzaylılarla veya sizi yok etmeye çalışan hükümet güçleriyle karşılaşmıyorsunuz. Counter-Strike da son derece gerçekçi bir dünyada son derece kaliteli silahlar ve teknoloji ile bir terörist anti-terörist savaşına katılıyorsunuz. Oyunun diğer FPS'lerden büyük farkı, sadece bir tabanca ve bir tüfek kullanma hakkınız olması (gerçek hayatta da onları bir deni taşıyamazsınız) ve silahların toprakta çim bitmesi gibi oyunun her hangi bir yerinde spawn olmamanı. Silah ve mühimmatı sanpomanın tek yolu, oyundaki başarıya göre kazanmanız parayla, her tanın belli bir bölgesinde silah satın almak veya o en oyuncuların üzerinden

düşen başka silahları koymak olabilir.

Oyunun en önemli özelliği elbette Multiplayer olması. Dolayısıyla oyunu tek başınıza oynamak istediğinizde sadece hedeflere atış edebiliyorsunuz bir training haritası ile karşılaşırsınız ancak bu haritayı da oyunun sitesinden yüklemeniz gerekecektir.

Oyun hızı bir aksiyon içerdiği ve aynı zamanda takım işbirliği gerektirdiği için, kıkılda gezen soru takım elemanları arasında iletişimin nasıl sağlandığı oluyor. Eğer aynı server üzerinde oynadıysanız arkadaşlarınızla aynı odadaysanız birbirinize konuşmanız elbette kolay olacaktır ama sizden 250 km uzakta oturan başka bir takım arkadaşınıza, havalandırma değinden 3 kişiyi öldürdün ve rehinelere yönelik bir atak için elinizde hemen hemen hiçbir imkan yok gibi görünüyor. Oyunun kısıtlı sayıdaki komut ve cevap veren ses iletişim sisteminden de "go go go", "in in Pozition" gibi anlamsız teşis sesleri dışında bir sonuç elde edemeyeceğiniz göreceksiniz. 18-20 kişinin aynı anda oynadığı geniş haritalarda, bilgisayardan gelen teşis seslerinin hangi arkadaşınızdan geldiğini ekranda görebilmeniz de arkadaşınız haritanın neresinde olduğunu ve mesajı kime attığını anlamanız genellikle imkansız oluyor. Dolayısıyla, teşisizde "burada düşman var, yardıma ihtiyacım var" şeklinde bir ses duyduğunuzda ne yapacağınız şaşırıyorsunuz.

Leve ekibinin, aylardır oynadığı Counter Strike'da takım içi iletişim sorununa getirdiği çözümü bu yazıda okuyucularla paylaşmaya karar verdik. Yazının sonunda, bir örnek harita üzerinde tanıtacağımız sistemi kullanıp kullanılmamak elbette sizin tercihiniz olacaktır. Ama bu öğrenmesi ve uygulaması çok basit, sadece belirli birkaç harf yazmaktan ibaret olan sisteme kadar çok arkadaşınıza anlatabilirsiniz, özellikle internet üzerindeki oyunlarınızda o kadar çok rahat edebilirsiniz.

Beni baştan yarat tanırm

Genç bir oyun severi biraz uğratarak tek başına yarattığı Counter Strike popüler olduktan sonra, başka oyun severleri tarafından da gelişimine katkıda bulunulmaya başlandı. Bu emeklerin en fazla yoğun olduğu alanlar ise yeni harita ve skin tasarımları oldu. Counter-Strike ile ilgili herhangi bir fan sitesinde bile onlarca bu ünvan skinlerinin ve haritalarının çıktığı tek sorun çoğu oyuncu tarafından kolayca install edilememeleri. Aslında oyun severlerin konu hakkında bilgi eksikliğinden kaynaklandığını anladığımız sorunumuzun çözümüne yardımcı olabilmek için bu eklenti emeklerini kurulumu hakkında da bilgi vermeye karar verdik.

Birkaç küçük dosya işlemi ile oyundaki karakter ve silah görüntülerini zevkinize göre yeni görüntülerle değiştirmeniz mümkün olabilir. Kadın adan nefret ediyorsanız bütün düşmanlarınızı kadın görümlerine sokarak kafalarına M249 dayamanın zevkinizi tatlandırabiliriz. Tek birmeniz gereken oyunun install edildiği klasörün ismidir. Genellikle Half-Life klasöründe Cstrike klasörüne açılan oyunun içinde birkaç yeni klasör daha açmanız gerekecektir.

Şu adımları sırayla uygularsanız, internetten indirdiğiniz skinleri ve haritaları rahatlıkla kullanabilirsiniz.

1 Cstrike klasörü içinde 3 klasör daha açın. İsimleri aşağıdaki

gibi olmalıdır:

Models

Sound

Sprites

2 Models klasörünün içine, "player" isimli bir klasör daha açın ve bu yeni klasörün içine de aşağıdaki klasörleri açın:

Terror

Arab

Arctic

Juban

Gsgg

Sas

Gign

Bu klasörlerin içine, yüklemek istediğimiz model uzantılı skinleri yükleyeceğiz. Ancak dikkat etmeniz gereken nokta eğerinizdeki dosyanın ismi ne olursa olsun, son asamada isminin içine girmediği kasa ile aynı olması gerektirir. Yani diyelim ki elinizde çok seksi bir hanım skin'i var ve siz oyunda fransız gsg9 komandoları seçtiğinizde bu seksi hanımı görmek istiyorsunuz. Dosyanızın ismi ne olursa olsun, Gsg9 klasörüne kopyaladıktan sonra ismini Gsg9 mdl olarak değiştirmek zorunda olduğunuzu aklınızdan çıkarmayın.

3 Silah skinlerini weapons klasörünün içine kopyalayın ancak isimleri farklı ise değiştirmeyi unutmayın. Yani yeni bir MP5 skin'i indirdiğinizde bu dosyanın ismi goldmp5 ile başlıyor olabilir ama weapons dizinine kaydederken ismini mp5 olarak değiştirmeyi unutmayın. Aynı işlemi sesleri için de uygulamanız gerektiğini söyleyecek kadar siz er kılıcımsemediğim de hatırlatarak diğer adıma geçiyorum.

4 Sound klasörünün içine aşağıdaki klasörleri açın:

ambience

hostage

items

misc

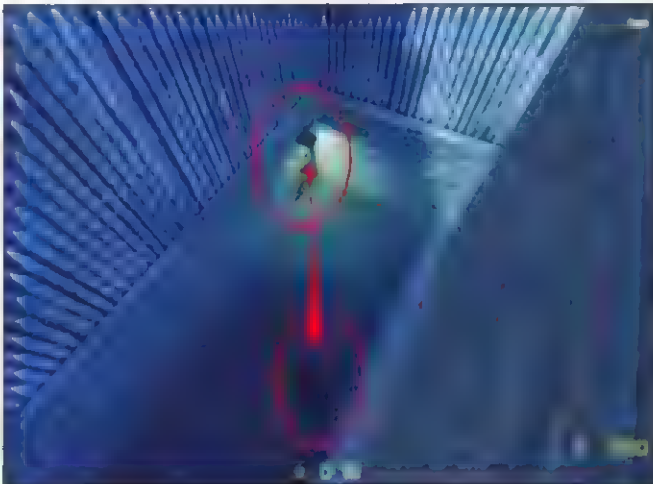
player

radio

weapons

Eğerizdeki skinlerin ses dosyaları hangi klasöre girermiyse o dosyayı adına dikkat ederek doğru klasöre yerleştirin.

5 Butun Sprites ve croshears





materya'ların "sprites" klasörü'nün içine, yine isminin değiştirilmesi gerekiyorsa değiştirmeyi unutmadan, yerleştirin.

Silah modelleri için uç ayır dosya tip olabileceğini unutmayın. Sonuçta .w veya .p ile biten bu dosyalardan emin olmanız ve bunların tümünü değiştirme işinizi kişininizi doğru çalıştırın.

Ben a-sosyalım. Arkadaşım yok.

Counter Strike oynamak için çok geniş bir arkadaş çevresine ihtiyacınız yok. İnternet kafe'lerde arkadaşlarınızla counter strike oynamanın tadı başka olabilir ama internetteki Counter Strike olanaklarının tadına baktıktan sonra, 3,4 kişilik bir oyunla artık sizin için, Hollywood hayranlarına Avrupa filmi'nin ifade ettiği anlamı taşıyacaktır. Sıkıcı.

Ancak Counter Strike, internet üzerinden rahatlıkla oynanan bir oyun. Türkiye'de en fazla Counter Strike oyuncusunu bulabileceğiniz "Sanane" serverlarına nasıl bağlanabileceğinizi ve oyunu nasıl oynayabileceğinizi www.sanane.com adresini ziyaret ederek rahatça öğrenebilirsiniz.

Counter Strike oynamayı zevkli hale getirmek için Sanane.com'un geliştirdiği bir uygulama da burada bahsetmekte yarar görüyoruz. Counter Strike oynamak için Sanane serverlarına bağlanan oyuncuların en az bir saat oyun oynayan herkes Sanane'nin Counter-strike oyun

cu database'inde yer alıyor ve oyundaki performansına göre bazı değerlendirilmelerden geçerek puan alıp bir listeye dahil oluyor. Oyuncular, bu liste yardımıyla oyunda karşılaştıkları takım arkadaşlarının veya rakiplerinin durumları hakkında bilgi sahibi olabilir. Örneğin, Sanane listelerinin en üstlerindeki oyuncuya karşı takımın istesinde görüyorsanız kendinizin endişelenmeye başlayabilirsiniz.

Taktikler

Oyunun gediği, oyundaki taktikler çoktan hatırlanmış durumdadır elbette. Bir çaylak olarak Counter-Strike dünyasına daldığınızda, her kosebaşı, her kapı arkası sizi gafil avlamak isteyecek rakiplerinizle dolu olabilir. Oyuna yeni başlıyorsanız, oyunda hayatta kalmak için birkaç genel stratejiden haberdar olmanız.

Savaş ekonomisinden haberdar olmanız, her şeyden önce Girdiğiniz çatışmanın pahalı bir eylem olduğunu, para gerektiğini hatırlamanızdır. İlk seze verilecek 800 dolarla alınabilecek en iyi silah Magnum Desert Eagle'dir. Bu silahla, düşmanlarınızı iki-üç atışla yere yatırabilirsiniz. İkinci el paranız biraz bırıktıysa, Mp5 ve zırh almaya özen göstermeniz. Hem ucuz hem etkili bir yarı otomatik silah olan Mp5 ile bir kere isabet kaydettiniz mi, düşmanınızın namlunun ucundan kaçması son derece zor olmaktadır ve kolayca nalları dizebilirsiniz.

Yakın karşılaşmalarda en iyi silah ardan bindir.

Her hantada, düşmanınızın yoğun aştığı belli yerler vardır. Bu bölge ere qırırken flash bomb kullanmanız, size muhtemelen pusu kurmuş olan ve başınızı çıkartmanızı bekleyen düşmanınızın oyununa gememenizi sağlar. Flash bomb patlar patlamaz bögeye dalar lirsanız, bir kaç rakibinizi de temizleyebilirsiniz.

Soteler

Counter Strike'in en çok oynanan ve sevilen birkaç haritasında, (mesela cs_assault, de_dust, cs_militia) sote yerler çok yaygın olarak kullanılıyor. Çünkü rakipleriniz muhtemelen bu sote ere çok dan yatmış ve sniper tüfekleri ile gözünüzün altından içeri bir mermi sokmayı bekliyorlardır. Sniper tehdidi altındaki bu tür bölgelerde bolca zıplayarak ve zigzaglar çizer ilerlemek, rakibinizin sizin bir hayli zorlaştıracak ve sizin yaşama şansınızı arttıracaktır.

Silah tüşarın iyi kullanmayı da ihmal etmeyin. İlk adım mesafeye duello yapmaya başladığınızda merminiz biterse sağa sola koşup mermi doldurmayı beklemek yerine hemen 2 ye basıp tabancanızı çekin veya 3'e basıp bıçağınızın tadına bakın. Bıçağınız çekilken daha hızlı kostuğunuz da daima hatırlayın.

Silahlar

CS her ne kadar hız ve beceriye dayansa da oyunu kazanmak büyük oranda hangi silaha sahip olduğunuza bağlı bulunuyor. Gerçi basit bir tabancayla bile ağır donanımlı düşmanların alt eden oyunculara rastanıyor ama bu durum o anda rakibinizin pınginin yüksekliğine veya dikkatinin başka yerde olmasına, ya da başka deyişle, sansa bağlı bir durum. Tüm oyuncular iyi biliyor ki silahınız ne kadar güçlüyse ve oynayıp stünyeye ne kadar uygunsa başarıya o kadar yakınsınız. Çok basit bir örnek vermek gerekirse, kondorlarla dolu yakın te-

masın kaçınılmaz olduğu bir bölüme elinizde awp (sniper) ile giderseniz büyük intimalle çabuk ölürsünüz. Ama olabildiğince açık arazide elinizde mp5'le düşman bir oduğundan emin olmadığınız bir hedefe ateş etmeye çalışıyorsanız yine uzun yaşayacaksınız demektir. Dediğimiz gibi silahları tanımak, oyundaki başarının anahtar olacaktır. Buyurun.

Ak 47



Bildiğimiz Kalashnikov

Yakın dövüşlerde nani olmaz etkili, Çok seri ve kesinlikle ölümcül. Tek olumsuz yanı, geri tepmesi. Bu yüzden uzak mesafe ere ateş ettiğinizde bazan bir tek isabet bile kaydedemediği oluyor.

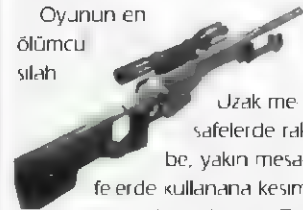
Styr Aug



Leve'deki lakabı "butün"

görevlerinin en mu-kemmel silahı' yakın mesafeden kesinlikle o durucu oduğu yetmiyor-muş gibi, minik durbunuy e-zom yaparak uzak mesafe ere de etkili atışlar yapılabiliyor. Bıraz geri tepmesi olduğu için, sık sık atışlar tavsiye edilir. Pek çok engeli delebilmektedir.

Awp



Oyunun en ölümcül silah

Uzak mesafelerde rakibi, yakın mesafelerde kullanana kesin ölüm getiren bir silah. Tek vuruşta rakibinizi o durduğu gibi metal siperler bile delerek arkasında saklananları o duruyor.

Desert Eagle

Oyun başlangıçlarının ve çul-suz kalkanların vazgeçilmez



Silahi hem ucuz hem çok etkili. Seri atış edememesi ve az mermi kapasitesi dışında olumsuz bir yanı yok. Assault haritasında havalandırma dan çıkmaya kalkan polislerin katili olarak da tanınır. Metal kapıları da delmektedir.

G3

Seri atış yapabilen bu sniper tüfeği ile hedefi bir kere



vurduğunuz mu, geri tepmesini ayarlayabilirsiniz, rakibin kaçma şans kalmaz. Kafadan bir vuruşla rakibi yere serebilir. Awp kadar güçlü bir sniper olmasa da, yakın karşılaşmalarda da otomatik silah niyetine kullanılabilir. Onu daha cazip kılabilir. Oyunun en pahalı silahı.



Glock

Terroristlerin standart başlangıç silahı. İkinci modda burst atış yapabilmektedir. Seriliği nedeniyle ile mermilerin bittiği o karşılıklı dönüşme anlarında hızlıca kullanılırsa, rakip mermi sinin do durana kadar bedenine 20 kurşun saplayabilirsiniz. Hafif hasar vermesi ve çok gürültü yapması gibi sorunları var.

M3

Shotgun. Son derece seri atış edebilmektedir.



Her birkaç saniyede rakibin vücuduna 7 dom dom kurşunu do u su saçma doldurursunuz ki, kalabalık grubun üzerine ateş açtığınızda bir kişiyi birden elimine eder. Diğer shotgun'a göre etki sinin daha zayıf olduğu biliniyor.

Kapı, duvar faahı de emiyor.

M4

Sadece Counter terroristlerin kullanabildiği en etkili



yakın-uzak temas silahları nın dan bir susturucu u o ması nedeniyle rakibin z ölümün nereden geldiğini kesinlikle anlayamıyor ve son duyduğu şey ku aklarındaki mermi vızırları oluyor. Durbunu çok güçlü olmasa da oyun alanının çoğuna hakim olmanızı sağlıyor. Durbunsuz ateş ettiğinizde dana seriliği oluyor ve genel k e kosenin arkasında sizi bekleyenlere ölüm kısıyor.

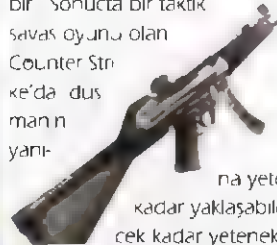
Mac10



Terroristlerin en ucuz ve etkili yan otomatik silahı. Seri atış yapabildiği için yakın mesafede olumsuz. Mermi sinin çabuk bitmesi dışında bir sorunu da uzak mesafeye etki etmemesi.

Mp5

Oyunun en etkili silahlarından bir tanısı. Sonuçta bir taktik silah. Savaş oyunu olan Counter Strike'de düşman nın yanı-



na yeterli kadar yaklaşabilecek kadar yetenekli bir taktik-aksiyon adamı isen z yanınızda bulunmanın isteyebileceğiniz birkaç silahtan biri mp5 dir. Seri atış yapabildiği için, düşmanı bir kere vurmayı başarabilirsiniz, genel k e kendine gelmesi ne mkan ka mada n diğer 30 mermiyi de boşaltabiliyorsunuz üzerine. Uzak mesafelerde etkisinin azması gib i bir sorunu var. Geri tepmesi çok az. Tahta yüzeyler dışında de içi özelliği yok. Kafaya nişan aldığınızda rakibi daha rahat saf dışı bırakabilirsiniz.



P228

Güçlü ancak seri atış yapamayan bir tabanca. Kafadan sabet sağlayabilirseniz etkili.

P90

Tartışmasız oyunun en seri silahı. Bir şarjörü elli mermi alıyor ve toplam 100



mermi taşıyabiliyorsunuz. Bir şarjörü bitirmenin 4 saniye kadar sürdüğünü de hatırlatalım. Yani bütün oyun boyunca bu silahta toplam 8 saniye ateş edebilirsiniz. Ama yakın mesafede önünde kimsenin durmadığı da belirtelim. Gerçek bir taktik silahı. Mermileri küçük kalibre olduğu için ciddi hasar vermek için bir çok sabet kaydetmek gerekiyor ama dediğimiz gibi siz sadece tetiğe dokununuz. Silah şarjörü düşmanın üzerine kısıyor zaten.

Para Ağır Makineli Tüfek

Ekibinize ağır ateş desteği vermek istediğinizde



bu silah olmalı. Es müttefik haritasındaki evin kerpiç duvarlarının bile de yor ve içerdeki teröristler hatta rehlineri duvarların arkasından vuruyor. Fiyat pahalı, ama bir el birkaç counter bunu kullanabilirse sanrı z kerpiç evi ortadan kıya kesebilirler. Anlaşıldığı üzere, pek çok materyalde ebi en silahla sağa sola yığıl hasar verebilirsiniz. En kötü yanı, devamlı ateşte geri tepmesinin gittikçe artması. Bir ne defa ateş ederken tetiğe sık sık sık basmanızı öneririz. İki şarjör de 200 mermi taşıyabiliyorsunuz. Ve bir şarjörle kesintisiz yarı m dakikadan fazla ateş edebiliyorsunuz.



Sg552

Teroristlerin M4'ü Durbunu
bir otomatik tüfek
uzman el
enin elin



de
olumcul
olduğu
nu gördük. Ya
kın mesafede rakibi ko aya
yere yıkıyor. Uzak mesafede gen
teptmeden dolayı seri atış kul a
nıssız kalıyor. Çok deneyimli ol
mak gerekiyor

Xm1014

Shotgun'ların yavaş ama ağır
hasar veren iki vuruşla en kalın
zirhi eleğe çeviriyor. Karsın
da duran genellikle o a
mıyor ama
rakib



nizin elin
de çok seri
bir silah varsa d
rekt önünde çıkmak yer
ne sağına soluna koşmayı dene
yin. Çünkü ıkt atış arasında ge
çen zamanda rakibinizin p90'ı
vucudunuza 9mm lik mermi de
posu haline getirebilir

Harita kodları.

Yazının başında da söz verdiğim
z üzere Level da ofisinde Co
unter-Strike oynarken aynı odada
bulunmayan arkadaşlarımızla ha
berleşmek için kullandığımız kod
sistemini açıklayalım. Resimde
çördüğünüz Assault haritasının

üzerindeki harflere dikkat ederseniz
her bölgeyi tanımlamak için 2, 3 harften oluşan kodlar geliş
tirdi. Bu kodlar o bölgeyi takım
arkadaşlarımızla anlatmak için kul
lanılıyor. Bunların hepsinin ezber
lenmesi gerekmiyor çünkü harita
yı yeterince bilen birisinin aklında
gerekli çağırışımı yapması yetiyor.
Örneğin, Counter'ların spawn
noktasındaki kamyonu ifade et
mek için "kam" kodunu kullanıyor
uz. Teroristlerin binasının çatısını
anlatmak için TC, ambarın ön ka
pısı için OK, arka kapısı için AK gibi
kodlar kullanılıyor ama bunlar
her arkadaş grubunda veya

kanda değ sıkıker gösterebilir.
Yine de tüm oyuncuların aynı
kodları kullanması, internet oyun
ların daha kolay hale getirir.
Kodlar konusunda anlaşmaya var
ıldıktan sonra yazışma sisteminin
grameri geriye kalıyor. Oyun için
de "u" ya basarak takım araka
daşlarınıza "AK 2r" veya "AK 2" gi
bi bir mesaj gönderdiğinizde Ar
ka kapıda 2 rakip bulunduğunu
bildiriyorsunuz. Aynı sekilde "AK
2d" yazdığınızda ise diğer arka
daşlarınız Arka kapıyı 2 dostun
tuttuğunu bildiriyor ve ona göre
taktiklerini belirleyebiliyorlar. Her
hangi bir bölge hakkında bilgi al
mak istediğinizde ise "bölge-kodu
?" yazıyorsunuz. Bilgisi olan bir
arkadaş varsa size cevap yazabili
yor. Cevap gelmezse, ya orada
sıkı bir çatışma vardır ya da siz
den kimse yoktur sonucunu çı
kartırsınız. Bu bilgi de oldukça işi



nize yarar her ne de

Kısaca toplamak gerekirse,
her harita için önceden belirlendi
ğiniz bir bölge kodu olmalı

**Ve grameri doğru
kullanmalısınız.**

"Bölge kodu + durum kodu."

Durum kodlarımız da kısaca şöyle
(yerimiz kalmadı da...)

Y Çabuk yardıma gelin.

? Orada havalar nasıl?

"sayı" veya "sayı r" "Sayı" kadar
düşman var burada

"sayı d", sayı kadar "Dost" adam
burada oturmuş düşman bekliyor
ruz. Çay falan da var. Geyik çevir
yoruz

T. burası Temiz ve kontrolümüz
altında, ilerlemeye devam ediyorum

TT: Burası Temiz ve ben burayı
tutuyorum

Bu kısaca kodlardan oluşmuş ve bir
zım dergideki LAN üzerinde yaşan

mış bir muhabete
bakalım son o arak
(Assault haritasında)
(Parantez içle
ri bizim şifreli o aya
getirdiğimiz yorum
lar...) (Bütün konu
şmaların takıma ya
pıldığını unutma
yın. Yani karşı ta
kım bunları duymu
yor.)

[LVL] CEMBO HAV
? (Şşş olumm, na
valandı mayı t itan
var mı?)

[LVL] Zol_Saıza
HAV TT (Tuğbek Ha
valandıma temiz
ben tutuyorum. Kim-

se güremez. Hehehehehe)

[LVL] CEMBO: AK ? (Arka kapı, ar
ka kapıya bakan var mı? Nereye git
tiniz olum?)

[LVL] KA: AK TT. (Batu: Baba me
rak anma, arka kapı sağlam...)

(Aniden ön kapıdan silah sesleri
gelir...)

[LVL] Stormbrnger kills [LVL]

Zol: Sauza with M4 (Ön kapıdaki
açıklıktan ateş eden Gökhan, hava
landıma merd venindeki Tuğbek)
indirir.)

[LVL] CEMBO kills [LVL] Stormbrn
ger with Deset Eagle. (Gökhanın işi
biter...)

[LVL] CEMBO: OK TT: (Ön kapıyı
temiz edim, burada kimse yok şu
anda.)

Arka kapı sesi gelir...

[LVL] KA kıs [LVL] Brush with
Para (Batu, arka kapıdan girmeye
ye çalışan Onur'u ikye keser)

[LVL] KA: AK TT. (Namlunun
ucundan duman çıkıyor. Burası
baya daaldı. Kapıdan içeri bir
girmeye çalıştı ama galibai
Onur'du. Gerçi şu anda tanını
mıyor. Braz delik açıldı üzerinde
Sanırım kafası da patladı.)

Onumuzdeki ay, Level'da kul
landığımız bütün harita ar
çın belirlediğimiz kodları vereceğiz
Zmanış nize yarar ve daha
zevklili, daha sosyal bir Counter
Strike oynayabilirsiniz bundan
sonra.

Kanrosun başını alıp giden,
takimini düşünmeyen oyuncular
Fragınız bol olsun

Cem Şancı



Gigatexel Çağına Hoşgeldiniz

Ayın Ürünleri

sf 122

sf 127

sf 129

QUILLMOT
Steering Wheel



Ace's Zone

sf 130

Donanım Pazarı

sf 131

Mektup

sf 132

LEVEL
Teknoloji

Bir ürünün Teknoloji ödülünü alabilmesi için yenilikçi ve benzeri henüz üretilmemiş olması yeterli olmayacak. Teknolojiler ödüllendirirken yararlılık arın ön planda tutacağız.

LEVEL
Performans

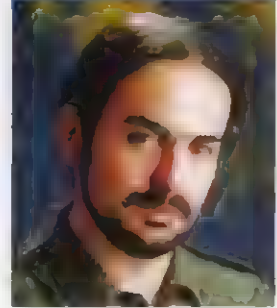
Her ay incelediğimiz ürünler içinde performans olarak rakiplerini açık farkla geçen ürünler bu ödülü almaya hak kazanacak. Teknoloji ve fiyatı ne olursa olsun performansı ödüllü rakımayacağız.

LEVEL
Ekonomi

Ekonomi ödülümüz büyük çoğunlukla rahatça karşılanabilir bir fiyatı olduğu halde üretim kalitesi ve performanstan büyük tavizler vermeyen ürünlere gidecek.

Aradan bir altı ay daha geçti ve nVidia söz verdiği gibi yeni grafik çipini çıkardı. Peki ya diğerleri? Voodoo 4 ve 5'ler halen pazara çıkamamış, S3'ten V.A'ya geçen grafik çipi departmanının geleceği henüz belirsiz, Matrox ve ATI ise yeni teknoloji ve hızlara yakalama çabasında ellerinden geleni yapsalar da son birkaç denemede başarısız oluyorlar. Kısacası GeForce 2 ile nVidia liderliğini bir kez daha ispatlamış oldu.

Ancak nVidia'nın yüzünü guldüren sadece GeForce2'yi, yeni Voodoo'ardan önce yetiştirebilmiş olması değil. Aynı zamanda X-Box'ın grafik alt yapısı için Microsoft ile anlaşarak hedef kitlelerin neredeyse ikisine katıldıkları. Bu arada yüzünü guldürmek mi dedim? Yanlış söylemişim kahkahalara boğulmak. Her halde bu yıl E3'un en neşeli standı onlara aitti. Tüm nVidia yetkililerinin yüzünde salt mutluluğu görebiliyordunuz. Ben de hazır fırsatı yakalamışken kahkahalar arasında boğulmuş bir nVidia mühendisini yakaladım ve soru yağmuruna tuttum.



Tuğbek Ölek

Tuğbek: NV20 (mütemelen GeForce3) hakkında biraz bilgi alabilir miyiz?

NVidia Mühendisi Bey: Hey sakın olun biraz. . Daha bir iki hafta önce NV15'i (GeForce2) çıkardık. Bunun sizi mutlu etmesi gerekmiyor mu? Maalesef NV20 hakkında şu an bir şeyler söyleyemem.

Tuğbek: Ama ofiste ki GeForce2 var zaten. Onun hakkında soracak bir sorum yok. O zaman NV25'den bahsedelim biraz.

NVidia Mühendisi Bey: NV25'i X-Box'da kullanmayı düşünüyoruz.

Tuğbek: Bunu orta okula giden kuzenim de biliyor. Daha fazla detay veremez misiniz?

NVidia Mühendisi Bey: Hayır henüz olmaz.

Tuğbek: Peki ben NV11'den bahsedelim. NV15 çıktı ama o ortalarda yok. Yoksa vaz mı geçtiniz?

NVidia Mühendisi Bey: Hayır onumuzdeki 2-3 ay içinde NV11' piyasaya sürmeyi planlıyoruz.

Tuğbek: Sanırım bu biraz Vanta'ya benzeyecek. Yanlıca GeForce gibi.

NVidia Mühendisi Bey: Hayır amacımız bu değil. NV11'de çok farklı bir şey gerçekleştiriyoruz. Biraz sabrederseniz görebilirsiniz.

Tuğbek: Detay yok yine galiba.

NVidia Mühendisi Bey: Maalesef henüz bu bilgileri veremem.

Tuğbek: O zaman havadan sudan konuşalım bar... satışlar nasıl gidiyor?

NVidia Mühendisi Bey: burada anlamadığım (daha doğrusu dinlemediğim) uzun bir konuşma yapıyor.

Tuğbek: Harika sizin adınıza sevindim. Bir kart vizitınızı alabilir miyim?

NVidia Mühendisi Bey: bir yandan kartını verirken bir yandan pazarlama stratejileri ve kullanıcıya verdikleri önem konusunda vaaza devam ediyor.

Tuğbek: Hey bu kartta basınla ilişkiler yazıyor... sen mühendis değil misin?

NVidia Mühendisi Bey: Hayır ben Avrupa Basınla İlişkiler Müdürüyüm.

Tuğbek: Hay ben de bir saatlik konuşuyorum alık alık. Neyse size iyi günler.

NVidia PR'i Bey: Benim için zevki. Bu arada bir tişört almaz mısınız?

Tuğbek: Yok sağol kalsın.

NVidia PR'i Bey: Peki ya güneş gözlüğü?

Tuğbek: Ha bak o olur.

Zip'in Babası Öldü

En yaygın kullanılan sıkıştırma formatı Zip'in yaratıcısı Philip Katz öldü. Bir hobi olarak başladığı projesi ile bilgisayar-endüstrisinin sayılı standartlarından birini yaratan Philip'in ölümü oldukça hüznü ol-
du. Kronik alkolik olan 37 yaşındaki Philip'in cesedi bir otel odasında bulundu. Bir şişe likörte bulundu. Odanın dört bir yanına dağılmış 5 şişe daha bulundu. Kim bilir ne derdi vardır? Muhtemelen bu hüznü ölümünü Jimi Hendrix gibi bir efsane yapmayacaktır. Ama ara sırada olsa Zip kullanırken onun yaratıcısını düşünmekte fayda var.

Number 9 tarih oldu



Bu ay ikinci ölüm haberimiz bir grafik çipi üreticisi hakkında. Daha önce Revolution isimindeki çipi dışında somut bir üretimi olmasa bile adından söz ettirmeyi başaran Number 9 dağıldı ve tüm operasyonlarına son verildi. İşin hüznü ya da ne şirketi ehlendi ehlendi çalışırken geçen Ağustos ayında S3 tarafından satın alınmış olması, S3'ün grafik bölümünü VIA'ya satmasının ardından Number 9 bu anlaşmanın kurbanı oldu. S3 aynı şekilde Diamond'ın ekran kartı serisinde sonunu getirmişti.

Matrox G450'yi gördük!

Göçen sene çıkardığı G400 ile oldukça takdir topladı. Ancak topladığı takdir başan ve nakite çevremedi. Bu

nun en önemli sebebi 3D performansının oyunlar için oldukça düşük olmasıydı. Ancak yüksek RAMDAC sayesinde aynı anda iki monitor bağlanabilen G400 bu özelliği ile Cad/Cam ve benzeri profesyonel uygulamaları kullananlardan oldukça rağbet gördü. Matrox bu gerçeğin bilincinde G450'yi oyuncular için değil profesyoneller için hazırlamış. Gerçek G450

0.25 mikron teknolojisinden 0.18'e geçmiş ve SDRAM yerine DDRAM kullanıyor. Ama kartın 128 bit'ten 64-bit'e gerilemiş olması bu yeniliklerin getirdiği performansı götüreceği gibi gözüküyor. Karttaki tek somut gelişim eklenen ikinci RAMDAC sayesinde bağlanan her iki monitorün de 1280x1024 den büyük çözünürlüklere çıkabilecek olması.



Kısacası yeni G450 oyuncular için hiçbir şey getirmiyor. Bununla birlikte yorumlayabiliriz. Ya

Matrox gittikçe kısarı 3D yarışında havlu attı ve sadece profesyonelleri hedefliyor ya da ortalığı kasıp kavuracak ve sınırlı bir yeni bir çip için nazırlık yaparken bir yandan da ol-

dukça iyi durumda olduğu profesyonel pazardan kopmak istemiyor. Kulağımıza gelen söylentiler bunlardan kısacası doğru olduğu ve oyuncularını mest edecek yeni kartın sonbaharda açık anaacağı yönünde. Bekleyip göreceğiz.

Intel geri adım atmaya alışıyor

Sirket her hatası ile hem para hem zaman kaybediyor

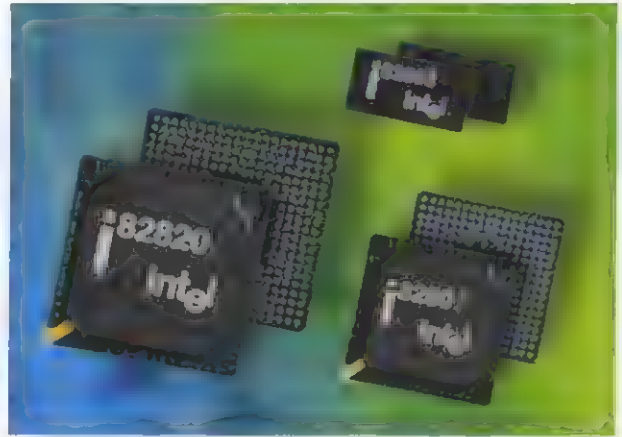
Inte bu ay ikinci büyük geri adım attı. Bunlardan ilki Pentium II'ler ile gelen ve her işlemciye belli bir kod vererek kullanıcının takvimi hedefleyen İşlemci Seri Numarası Kısıtlama (güvenlik ve gizlilik hakkını ihlal ettiği gerekçesiyle çok eleştirildi) ve pek çok kez protesto edilen İşlemci Seri Numarası Intel'in yeni işlemci Willamette ile birlikte tamamen kaldırılacak.

Tepkiler üzerine Intel daha önceden bu özelliği çıkartmış ve hallettiği bir seçenek eklemişti. Ancak hackerların uzakları ve kullanıcıların haberi olmak sizin bu ayar aktif hale getirebilecekler ve bu seri numarasının kötü

emelelerine alet edebilecekler iddia edilmişti.

Intel'in geçen ayki ikinci geri adımı ise ne yazık ki İşlemci Seri Numarası kadar basit değildi. İlk çıktığı günden beri Intel için basıncı yaratan i820 çipsetine sahip anakartların bir bölümü piyasadan toplanmış. Bu anakartlar RAM çevirmesine sahip oldukları için SDRAM

destek yorlardı. Ancak RAM çevirmesindeki bir sorundan dolayı sık sık kilitlenme ve kimi zaman bir daha açılma gibi sorunları olduğu ortaya çıkınca Intel tümünü toplamağa başladı. Bu tatsız operasyonun Intel'e maliyetinin 100 milyon doların üzerinde olacağı



soyleniyor.

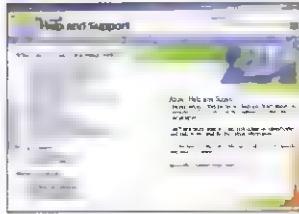
Bu arada Intel'in düzenli olarak işlemci sağlayamaması sonucu dünyanın en büyük PC üreticilerinden Gateway ürettikleri PC'lerdeki AMD işlemci oranının ilk kat artıracaklarını duyurdu.

Windows ME Beta 3 yayınlandı

Windows 98'in yeni alacak olan Windows Millennium Edition Beta 3 yayınlandı yayınlanmasına ama açıkçası ben pek tatmin etmedim. Beta 3 den bir tane de ben ele geçirdim ve test sistemime kurdum. Kurulum yaklaşık olarak 3 saat sürdü ve sonunda karşılaştığım Windows 98 den çok da farklı bir şey çıkmadı. Gerçekten sonunda geldiği için üzerinde pek oynamaya vakit olmadı. Bu ay biraz vakit ayırıp Temmuz sayısında artı ve eksiklerini değinmeyi planlıyorum.

Windows 98'in yeni alacak olan Windows Millennium Edition Beta 3 yayınlandı yayınlanmasına ama açıkçası ben pek tatmin etmedim. Beta 3 den bir tane de ben ele geçirdim ve test sistemime kurdum. Kurulum yaklaşık olarak 3 saat sürdü ve sonunda karşılaştığım Windows 98 den çok da farklı bir şey çıkmadı. Gerçekten sonunda geldiği için üzerinde pek oynamaya vakit olmadı. Bu ay biraz vakit ayırıp Temmuz sayısında artı ve eksiklerini değinmeyi planlıyorum.

Şimdi gördüğümüz ilk carpıcı yenilik System Restore özelliği. Bu küçük program sayesinde Windows'un o anki durumunun bir kopyesini alıyorsunuz. Daha sonra bir problem yaşarsanız önceden kay-



dediğiniz herhangi bir zamanın kopyasına dönebiliyorsunuz. Sık sık çöken bir işletim sistemi için oldukça başlı bir özellik.

İkinci güzel özellik ise bilgisayarın Hibernata modunda kapatabilmeniz. Eğer bilgisayar Hibernata moduna girerse üzerine çok düşülmüş olsa gerek modunda kapatabilirsiniz o an açık olan tüm uygulama ve pencereler kaydediliyor ve bilgisayar tekrar açıldığında tam olarak kaldığınız yerden devam edebiliyorsunuz. Kaydetme özelliği dosyalar bile o duruma kaydediliyor.

Bunların dışında gelişmiş bir Media Player, kaydedtiğiniz videoları seyrebildiğiniz basit bir Movie Maker, oldukça gelişmiş dijital kamera desteği ve yeni bir fal oyunu. Bu yeni falın ismi Spider Solitare, FreeCell ve Solitaire'den sık-

lanlar için oldukça hoş bir alternatif. Orta yaş ve üstü bilgisayar kullanıcılarının en çok oynadıkları oyunun hala FreeCell olduğunu düşününce oyun dünyası adına muhtemelen bir gelişme.

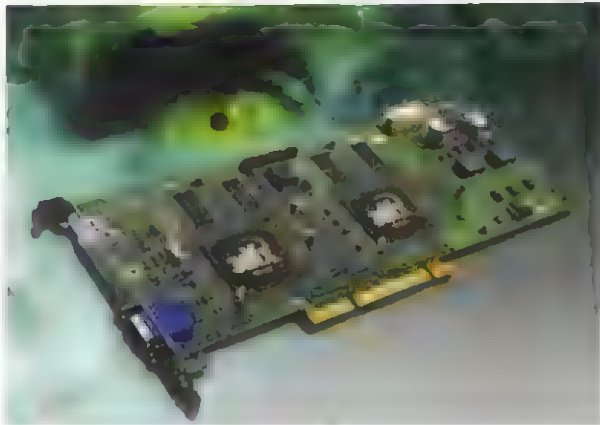
Voodoo5 Ertelendi

Üretilen ilk Voodoo5 5500'lerde hata bulunmuş

Bu haberin başlığını okuyanların tepkisi şu olmuştur. Yani ne mi? 3dfx son bir yıl hiç yavaşlamadı ve hala hatalı yapmaya devam ediyor. Önce

Her şey tamam Voodoo5'arı ya da dediğimiz bir anda 3dfx'in Voodoo5'ine ilgili bir sorunundan dört ayı dağıtımına başladığı kartlar topladığını öğrendik. Kartlar sadece 3dfx'in 6 distribütörüne gönderilmiş ve sayıları çok da

fazla değildi. Hata üretilen kartların çok da büyük bir zarara yol açmaya ceği kesiminin çok kaybolan her günün 3dfx için zarar anlamına geldiğini biliyoruz. Neyse ki bu sefer erteleme sadece iki hafta ve Haziran ayında Voodoo5'leri çıkar-



Voodoo3 3500'ün başarısızlığı, ardından bir türlü çıkmak bilmiyen yeni modeller tırmaya nem prestij hem de pazar payı kaybettiler. Voodoo3 3000 den bu yana NVIDIA'nın tam 3 modeli çıkmasına rağmen 3dfx bitmek bismeyen teknik sorunları yüzünden VSA 100 çipi ne sahip yeni Voodoo5'arı piyasaya çıkaramıyor.

bileceğiz. Tabii yeni bir aksilik çıkmaz ve bir erteleme daha yaşanmazsa.

Bu arada Full Scene Anti-Aliasing yeteneğine sahip ilk kart olması beklenen Voodoo5' geçikmeverden dolayı bu ünvanı GeForce2'ye kaptırmış oldu. Ancak 3dfx Full Scene Anti-Aliasing konusunda Voodoo5'i çok daha güçlü olacağı ve GeForce2'nin çok daha uzatılacağı bir performans sağlayacağını iddia ediyor. Bekleyip görerek bir konu daha.

Yamaha 8X CDRW üretti



Abit'ten ilk UltraATA-100 Anakart



GeForce2 GTS

NVidia her bahar olduğu gibi yeni bir 3D grafik çipi ile karşımızda. Peki sizin için bahar temizliğinin vakti geldi mi? TNT2'ler ve GeForce'ları atıp GeForce2 GTS almalı mı? Piyasaya çıkan ilk iki GeForce2 kartı alıp sizin için test ettik.

GeForce'lar çıkılı tam altı ay oluyor. Altı ay önce, devrim yaratan bu harika çipi taşıyan ilk kartı (3DBlaster GeForce 256) elimde aldığımnda açıkçası oldukça şüpheliydim. Daha TNT2'ler taptazeyken ne kadar ge işme kaydedilmiş olabilir ki? Ama GeForce'un teknik özellikleri ve performansı altı ayda nelerin başanabileceğini bize gösterdi.

İşte bu yüzden GeForce2'yi elimde aldığımnda tam tersine "Acaba bu canavarın içinde ne gibi harikalar gizli?" diye düşündüm. Galiba NVidia bizi fazla sırtıyor. Ama bunun aynı zamanda altı ayda bir cebimizden bir ekran kartı parası çıkması anlamına geldiğini biliyoruz. Bu yüzden temkinli ve mantıklı davranmalıyız. Genelde eldekini değerini bilmek, gözü başkasında kalmaktan iyidir. Bunu sadece ekran kartlarına dair değil, yasama dair her şey ve özellikle de sizi bir omur boyu bağlayabilecek olan ilişkilere dair bir tavsiye olarak alın.

Her neyse... bizi yeni GeForce'umuzu teknik özelliklerinden başlayarak değerlendirelim. GeForce 2 GTS (bundan sonra GTS'leri kırpacağım) 0.18 mikron teknolojisine sahip. GeForce'da ise 0.22 mikron kullanılmış. Yani GeForce hem daha az enerji tükettiği hem de daha az ısındığı için GeForce'dan daha yüksek hızlarda çalışıyor. Hatırlarsanız GeForce'un çekirdek saat hızı 120MHz'di, GeForce 2'ninki ise 200MHz. Yani tam %66'lık bir artış var. Bu gerçekten çok yüksek bir kazanç. Çünkü bu GeForce 2'nin saniyede üretebildiği pixel sayısının %66 oranına artarak 800Mpixel/sn değerine geldiğini gösteriyor. Saniyede 800milyon nokta kulağa korkunç geliyor.

Yine RAM Sorunları!

Pek bu performansta %66 artış anlamına mı geliyor? Maalesef hayır. Performansın %66 oranında olmamasının en temel sebebi RAM'ler. Çünkü GeForce 2 aynı

GeForce DDR'lar gibi DDR RAM kullanıyor. Üstelik kullanılan RAM'in hızı sadece 333MHz. Yani GeForce DDR'ların 300MHz'lik hızından sadece %10 fazla. Kullanılan RAM'de hiçbir değişiklik olmadığı düşünülünce RAM'in hızı pek artmış olmasından daha doğal ne olabilir?

Burada GeForce'ları ilk çıktığında çokça konuştuğumuz RAM den kaynaklanan darboğaz konusuna geri dönmüş olduk. Nası ki SDRAM'ler GeForce için yetersiz kalıyorduydu DDR RAM'ler de GeForce 2 için yetersiz kalıyor. Üstelik RAM miktarını 64MB veya 128MB'a çıkartmanızda burada bir yararı olmaz çünkü dar boğazı oluşturan RAM'in hızı, miktarı değil. Öyleyse önümüzdeki aylarda yeni bir RAM tipine sahip GeForce 2'ler görebiliriz. Gerçi NVidia'nın bu konuda bir açıklaması yok ve kimse DDR RAM'lerin yerini hangi RAM tipinin alabileceğini kesin olarak bilmiyor.

Diğer bir intimal de daha hızlı DDR RAM kullanmak elbette. Ancak halen kullanılan DDR RAM'ler 6ns'lik ve bugüne dek 5ns'den düşük erişim hızına sahip bir RAM görmedik. Eğer 5ns'lik DDR-RAM

üretile bile bu sadece %25 performans artışı getirecek ve GeForce 2'nin çekirdek hızındaki artışı tam olarak karşılayamayacak. O zaman DDR RAM'lerin GeForce'ları için omrünü doldurduğunu düşünmek pek de yanlış olmaz.

Peki çekirdek hızındaki artış tek başına performans, hiç mi etkilemiyor? Elbette etkiliyor ancak RAM desteği olmadan hissedilecek büyüklükte bir etki yaratmıyor. Bunu görebilmek için öze bir Quake 3 testi uyguladım. Bu testte GeForce 2'nin önce çekirdek hızını sonra RAM hızını tekil olarak arttırarak performans artışını izledim. Burada dikkat etmemiz gereken bu testi yaptığımız 3DBlaster GeForce 2'nin çekirdek hızının 215 ve RAM hızının 380'den sonra stabilitesini yitirmesi. Kartlar bu hızların ötesinde çalıştıkça ve en az birer test tamamladılar ancak görüntüde bozukluklar ve sık sık kilitlenmeler yaşandı. Bir de grafik tabloyu oluştururken DDR RAM'nin gerçek hızını aldım. Biliyorsunuz DDR RAM pratikte olduğundan iki kat hızlı çalışıyor. Bu yüzden çekirdek hızını 200'den RAM hızını ise 167'den başlattım.

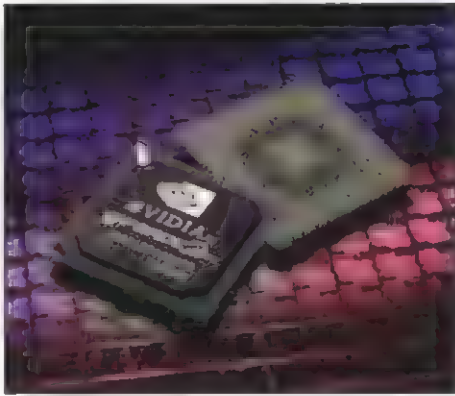
Şimdi tablomuza bir bakalım

Çekirdek hızını tek başına tam 35MHz arttırarak 155MHz'e getir memize rağmen kare oranı sadece 1 kare artmış. Ancak RAM hızını sadece 5MHz arttırarak 3 kare fark elde etmişiz. Ve toplamda RAM hızını 70MHz arttırarak 1.6 kare yani %24 oranında performans artışı sağlamışız. Burada açıkça görülüyor ki mevcut RAM miktarını değiştirmeden çekirdek hızını arttırmanın bizim için hiçbir yararı yok. Halbuki RAM hızını tek başına arttırsak performansta patlama görülüyor.

Ne Demek Bu GTS?

Elbette bunlar gerçek hayatta karşılaştığımız performans değerleri. Yoksa NVidia'ya sorsanız performanstanı inanılmaz bir lere me var. NVidia'nın bu konuda en çok kullandığı değer GeForce 2'nin 1.6 Gigatexel/sn'lik rekor Fill-Rate değeri. Zaten GeForce 2 isminin ardından gelen GTS'de Giga Texel Shader anlamında kullanılmış. (Ninja Kablumbağalar da da bir Shader vardı sanki?) Biraz daha bilgil olanlarınız fark etmiştir ki burada bir terslik var. Biz bugüne dek Fill-Rate den bahsederken hep saniyedeki Pixel





oranını kullanırdık. Şimdi bu pixel ve texel karması da nereden çıktı? Önce kavramları yerine oturtalım. Pixel ekran kartının 3D chipinin ürettiği her noktadır. Texel ise Texture Pixel'in kısaltmasıdır ve ekran kartının ürettiği render edilmiş her doku noktasını ifade eder.

Şimdi hesaplara bir bakalım GeForce2, 4 ayrı render kanalına (pipeline) sahip ve bunların her biri 200MHz hızında yeni saniyede 200milyon pixel üretebiliyor. Kısacası GeForce2'nin toplam Fill Rate oranı 800milyon pixel/sn olmalı. Zaten bunu daha önce soyledik. Ama bu her dört render kanalı ürettiği her pixel'e aynı anda iki doku uygulama yeteneğine sahip. Bu yüzden üretebildiği doku parçası oran gerçek Fill Rate'inin iki katı yani 1.6 milyar pixel/sn. Elbette bu daha büyük o an değer kullanmak NVIDIA'nın işine geliyor. Ama onları pek de suçlamak azım çünkü bu iş asıl başlatan 3dfx.

Bu değerlerin ne kadar gerçekçi olduğu ve ne ifade ettiği aslında bizi çok da ilgilendirmiyor. Çünkü biz yaptığımız benchmarkların verdiği sonuçlar sayesinde gerçek performansı rahatça görebiliriz. Ve saniyedeki kare oranı ekran kartının gücünü göstermek için fazlasıyla yeterli bir değer.

Yeni GeForce'un Marifetleri

Performansı bir yana bırakalım ve yeni GeForceumuzun yeni teknik özelliklerine bir bakalım. GeForce2 elbette GeForce ile birlikte tanıştığımız önemli bir teknolojik özelliğe, Cube Environment Mapping'e sahip. Nesneler üzerinde çok daha gerçekçi yansımalar oluşmasını sağlayan bir özellik bu.

Ancak GeForce2 ile iki yeni

özellikle tanışıyoruz. Bunlardan birincisi Full Scene Anti-Aliasing, ikincisi ise NVIDIA Shading Rasterizer. Gerçek Full Scene Anti-Aliasing (bundan sonra FSAA) bundan aylar önce 3dfx tarafından Voodoo 5'terle birlikte tanıtılmıştı. Ancak su ana dek

Voodoo 5 ortaya çıkmadığına göre FSAA için GeForce2 ile birlikte gelen yeni bir özellik diyebiliriz. NVIDIA Shading Rasterizer ise oldukça yeni bir kavram.

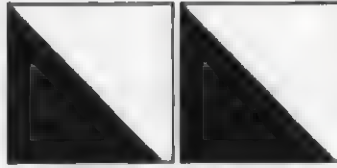
Full Scene Anti-Aliasing

Anti-Aliasing'in ne olduğunu bilmek için öncelikle Alias'ın ne olduğunu bilmeliyiz. Monitörünüzün çözünürlüğünü düşürdüğünüz zaman diagonal çizgiler ve eğrinin tırtık tırtık görüldüğünü farkettiğinizdir. Özellikle Playstation'da bu çok daha belirgindir. Bunu daha iyi görmek için Paint'de boş bir sayfa açıp çarpazlamasına bir çizgi çekip daha sonra, çektiğiniz bu çizgiye zoom yapabilirsiniz. Tüm bu örneklerde gördüğümüz tırtık tırtık merdivensiz ve rahatsız edici görüntüler o mail. Pek bu rahatsız edici görüntüler yaratan ne?

Monitördeki görüntüler pixel adını verdiğimiz kare formundaki renkli alanlardan oluşur. Bu alanlardaki noktaları yan yana dizerseniz mükemmel bir yatay çizgi oluşturabilirsiniz. Ancak diagonal yani çarpaz bir çizgi çektğinizde bilgisayarınızın tüm yapabileceği, bu kare formatındaki noktaları merdiven gibi dizektir. İşte oldukça çirkin gözükken ve grafik kalitesini en çok düşüren etkenlerden biri olan alias böyle oluşuyor.

Anti-aliasing'in amacı özellikle nesnelerin kenarında oluşan alias'arı ortadan kaldırmaktır. Bunun tek yolu da çizginin bir alt ve bir üst sırası ile karıştırılarak keskinleşiminin kaybedilmesi. Yani bir anlamda fotoğraf işleme programlarındaki Blur efektinin uygulanması. Aşağıdaki örneklerden bunu görebilirsiniz. Ancak bu etk sadece alias olan bölgelerde uygulanmalı yoksa görüntünün

genelinde bulanma söz konusu olur.



Aliased Anti-Aliased

Anti-aliasing'de iki ayrı yöntem var. Bunlardan ilki 3dfx'in T Buffer'i. Bu yöntemde her sahne birden fazla kez çizilerek ekran kartının hafızasında tutuluyor ve birbirleriyle karıştırılarak alias'lar gideriliyor. İkinci yöntem ise NVIDIA'nın uyguladığı. Sanne önce görüntülenecek olandan daha yüksek bir çözünürlükte çiziliyor ve daha sonra monitöre yollanmadan önce küçültülüyor. Mesela 800x600 oynarken ekran kartı aslında 1600x1200 çözünürlükte çalışıyor ve görüntüyü monitöre yollamadan önce küçültüyor. Elbette bunun anlamı 800x600 çözünürlükte 1600x1200 performansında oynamak.

FSAA'nın fayda ve zararları

Bunun başlangıçta kulağa saçma geldiğini biliyorum. Madem performans aynı olacak o zaman niçin 800x600'de oynamalım ki? Çözünürlüğü kendimiz artırabiliriz. Her ne kadar 800x600'de ki FSAA'lı bir görüntü 1600x1200'den küçültülmüş olsa da 1600x1200'un kendisi kadar iyi gözükmez. Ama bura da atladığımız ince bir nokta var. Acaba kaçımızın monitörü 1600x1200'e çıkabiliyor? Hadi 1600x1200'den vazgeçtim. 1280x1024 verebilen bir monitöre kaçınız sahipsiniz? Pekiyi monitörünüz 1024x768'de 100Hz'e çıkabiliyor mu? Sanırım olayı anladınız. Eğer monitörünüz 1600x1200'e çıkamıyorsa 1600x1200'u monitörünüzün ebatına indirirsiniz.

Bunun en güzel yanlarından biri düşük çözünürlüklerde bile çok iyi grafikler elde etmek. Mesela 800x600 FSAA bir görüntü ile 1280x1024'u birbirinden ayırmak pek de kolay değil. Böylece hemen hemen tüm oyunlar da monitörünüzü 800x600 çözünürlükte tutarak monitörünüzün tazeleme oranını yüksek tutabilirsiniz. Buna en çok sevinen gözleriniz olacaktır. Emin olabilirsiniz. Çünkü yüksek çözünürlüklerde monitör



lentin tazeleme oranları genelde 60Hz civarındadır ve uzun kullarımlarda göz o dukça yorulur.

GeForce2'nin FSAA yeteneği?

Yine de FSAA bugün için oldukça yeni ve GeForce2 bile FSAA açıldığında çok büyük performans kaybına uğruyor. FSAA'ı yapıp küçük Quake 2 testi ne bakarak bunu daha iyi görebilirsiniz. FSAA'yı açığımızda 800x600 çözünürlük ve 16-bit renk derinliğinde kare oranı 159.5'dan 102'ye düşüyor. Halbuki 1600x1200 çözünürlük ve 16-bit derinlikde kare oranı 119/kare/sn. Yani FSAA açıldıkça 800x600'de aldığımızın çok üzerinde. Elbet gelecek nesil 3D kartlarda bu performans farkı daha azalacaktır. Ekran kartları yetenece güçlendiğinde FSAA açıldıkça 1600x1200'de oynamak oldukça ılgın bir deneyim olacaktır. Çünkü bu 3200x2400'de oynamak gibi bir şey olur. Tabii bunun için aynı zamanda ekran kartlarının çizim gücü maksimum 3D görüntünün de bu değerlere ulaşması gerekiyor.

Bu arada önemli bir konu. GeForce2'nin FSAA konusunda ne kadar başarılı olduğu. Elbette büyük bir performans düşüşü söz konusu ancak bu oldukça doğal. Burada önemli olan GeForce2'nin tüm bu işlemleri donanım üzerinden yaparak performansta-ki düşüşü minimuma indirmiş olması. Aslında kıymetli GeForce2'nin bu işi donanım değil yazılım ile yaptığını ve bunun işlemciye çok büyük bir yük bindirdiğini dda etti. Bunun doğruluğunu görebilmek için küçük FSAA Quake 2 testimizi bir de işlemciyi overclock ederek yaptım. 800x600 gibi düşük bir çözünürlükte işlemci genelde darboğaz oluşturur. Bu yüzden işlemciyi hızlandırdığınızda kare oranlarında büyük sıçramalar olur. Bunu burada kolayca görüyoruz. İşlemciyi 50MHz hızlandırdıkça 800x600, 16-bit kare oranı

159 5'dan 176'ya fırlıyor. Ancak FSAA açıkken durumun nasıl değiştiğine bakarsak arada çok az bir fark olduğunu görürüz. Çünkü FSAA aslında 1600x1200 çözünürlük anlamına geliyor ve burada işlemci darboğazı olmuyor. Demek ki GeForce2 FSAA'yı kendisi beceriyor ve işlemciye ek bir yük bindirmiyor.

NVidia Shading Rasterizer

Ancak NVidia'nın asıl üzerinde durduğu konu FSAA değil NSR. Yani NVidia Shading Rasterizer. NVidia'nın bu yeni teknolojik gelişimi yeni bir aydınlatma metodu. Bu metodun ismi Per Pixel Lightning. Aslında bu yeni metod her biri Per-Pixel olan üç ayrı aydınlatma yöntemi, Bump Mapping, Diffuse Lighting ve Specular Lighting'den oluşuyor. Per Pixel Lighting'in tam olarak ne olduğunu anlamak için öncelikle daha eski ışıklandırma yöntemlerine bakalım.

Halen kullandığımız eski ışıklandırma yöntemi Vertex Lightning. Bu metod her poligonun ışık kaynağı ile olan ilişkisine göre aydınlatılması prensibiyle çalışıyor. Ancak buradaki en büyük handikap bir poligonun tüm yüzeyinin köşe noktalarının ışık kaynağına ilişkisine göre aydınlatılıyor olması. Bu küçük objeler için sorun değil. Mesela oyun içindeki bir şamdan veya bir sandalye onlarca poligondan oluştuğu için üzerindeki ışık efektleri gayet gerçekçi olacaktır. Ama söz konusu olan büyük bir duvar olunca işler değişiyor. Çünkü duvar ne kadar büyük olursa olsun sadece iki poligondan oluşur ve bu durum aydınlat-

manın gerçekçilikten çok uzak görünümlüne yol açar.

İkinci metod ise Light Mapping. Bu metod her yüzey için özel bir doku hantası bulunur. Bu ekstra doku hantası yüzeyin neresinin ne kadar aydınlatılacağını gösterir. Bu aydınlatma hantası yüzeyin gerçek doku hantası ile birleşince ortaya oldukça hoş aydınlatılmış mekanlar çıkar. Ancak buradaki sorun şu. O aydınlatılmış yüzeye nereden bakarsanız bakın görüntü sabittir. Bu da gerçekten uzaktır. Ayrıca her yüzey için fazladan bir hanta hazırlanması ve bunun uygulanması hem 3D performansını hem de oyunların üretim sürelerini olumsuz yönde etkiler.

Per-Pixel Lightning

NVidia şimdi tüm bu derliere bir son vermek niyetinde. Gelecekteki yeni sistem ise bir yüzeydeki her pixel için ayrı hesap yapılması mantığına dayanıyor. Elbette ekran kartının bunu yapabilmek için daha ekstra veriye ihtiyacı var. Bu veriler yüzeydeki her pixel'in doğrultusunu ve hangi yöne baktığını gösteren bir haritadan ibaret. Bu hantanın hazırlanması Light Map'den çok daha kolay. Üstelik bu hanta bize her pixel ile ilgili tüm bilgileri verdiği için tek bir veri ile hem aydınlatma, hem gölgeleme hem de bump-mapping uygulanmış oluyor. Üstelik bugüne kadar uygulanmayan metodların hepsinden çok daha gerçekçi olarak.

Per Pixel Lightning benzeri GeForce2'deki en önemli gelişme. İşte bu FSAA gibi 'aman rakibimden önce ben yapayım' mantığıyla değil 'yeni ne yapabili-

rim?' mantığıyla hazırlanmış gibi gözüküyor. Ancak bu yeni teknolojinin gerçekten işe yarayıp yaramayacağını ve tek bir veri kaynağı ile tüm aydınlatma rutinlerinin tamamını kapsayamaması mayacağına görecekiz.

Sürücüler

NVidia, GeForce2 ile sürücüler konusunda da oldukça önemli bir gelişme kaydetti. Daha önce 3xx ailesi sürücülerini kullanan NVidia GeForce2 ile 5xx sürücülerini de piyasaya sürmüştü. Aslında 5xx sürücülerini beta'dan ortalıkta dolanıp duruyordu ancak NVidia'nı yasallaştırması ile ekran kartı üreticisi firmalar da kullanmaya başlayacaklar. Bu yeni sürücülerin üç önemli getirisi var. Birincisi FSAA desteği. Yani FSAA'nın asıl kaynağı 5xx sürücülerine. Elbette bu 5xx sürücüsünü yükleyen GeForce ve GeForce DRR kullanıcılarının da bu özelliği kullanabileceklerine amina geliyor. Ancak GeForce2 performans olarak FSAA konusunda bu kadar yetersizken daha önceki modellerin şansına sahip olabiliyor.

İkinci yenilik ise S3TC desteği. Ekran kartı ismine son veren S3'un geliştirdiği ve bugüne kadar aktif olarak kullanılmayan bu yüksek doku kullanabilme metodu, ama NVidia'nın desteği ile birlikte yaygınlaştı. Üretilebilir seneyi geçmiş olsa da S3TC oldukça şey vaat ediyor ve bunların başında daha fazla gerçekçilik geliyor. Bu arada NVidia'nın bu teknolojiyi desteklemek için S3'un ortadan çekilmesini beklemiş olması çok uzuc.

Üçüncü gelişme ise performanstaki artış. Yeni sürücüler ile GeForce'lar çok daha hızlı çalışıyor. Aslına bakarsanız GeForce2 ile GeForce arasındaki performans farkının temel sebeplerinden biri de sürücülerdeki fark. Ama 5xx sürücülerini sadece GeForce2 kullanıcıları için değil NVidia bunu pek onaylar göstermesine

de GeForce kullanıcıları da 5xx sürücülerine geçerek performanslarını arttırabilirler. Tabii NVidia'nın 5xx sürücülerini GeForce kullanıcılarına tavsiye etmemesinin sebebi GeForce ile GeForce2 arasında çok da büyük performans farkı olmadığını belirtmek olabilir.

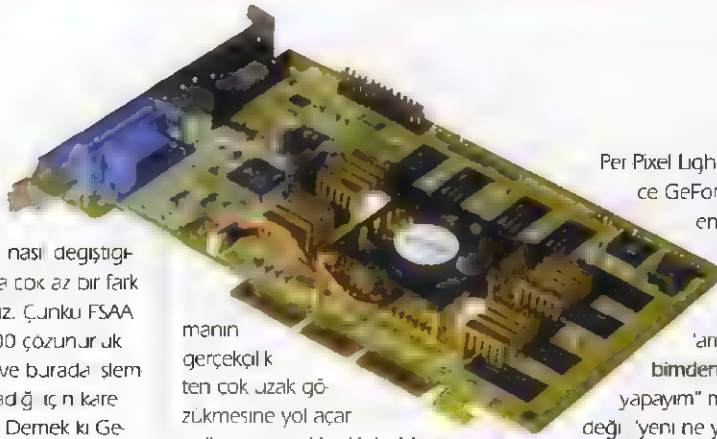
Test Sisteminde Değişiklik

Test sonuçlarına geçmeden önce küçük bir açıklama yapalım. Bu ay Test sisteminde küçük bir değişikliği yaptım. AMD Athlon test sisteminin anakartını Asus K7M'den Abit KA7'ye çevirdim. Böylece Athlon sistemimizi UltraDMA-66 ve AGP 4X yeteneklerine sahip oldu. Aynı değişikliği Intel Pentium III test sistemi için de uygulamak ve Apollo Pro 133 chip setine sahip bir anakart kullanmak istiyordum ancak sipariş verdiğim anakart testlere yetiştirmeyince bu değişikliği geleceğe ayırdım. İkinci bir değişikliği de Quake I testlerinde yapıyorum. Artık hiçbir anlam kalmayan ve sürekli darboğazı oluşturduğu için değerlessiz sonuçlar vermeye başlayan 800x600 çözünürlük yerine 1600x1200 çözünürlüğü kullanacağım. Bu ay 800x600 çözünürlüğü son kez göreceksiniz. 1024x768 çözünürlükte ise bir değişiklik yok.

Ve Nihayet Testler

GeForce2'den yeterince bahsettikten sonra nihayet test sonuçlarına geçebiliriz. Bu ay yazının şu ana kadarki bölümünü hazırlarken piyasaya çıkan ilk GeForce2 olan Leadtek Winfast GeForce2 GTS ve Creative 3DBlaster GeForce2 GTS'den fazlasıyla yararlandım. Bu da onları fazlasıyla inceleme fırsatı edinmiş olmam anlamına geliyor. Deyebiliriz ki bir süredir onlarla yatıp kalkıyorum.

Daha önce nazırdığımız GeForce DRR'lar ile ilgili yazmış habiri yazıyorsanız benzer bir durum orada da geçerli. DDR GeForce'lar hakkında elimdeki kartları kullanarak edindiğim verilerle uzun bir yazı yazmış ve sonunda kartlardan kısaca bahsetmiştim. Şöylediğim ise 'Yok birbirinden farklı aslında' olmuştur. Fark sadece detaylardadır. Winfast ve Creative'in GeForce2 kartları için de bu geçerli. Zaten performans farkları bunu fazlasıyla ortaya ko-



yuyor. Performans farklılığı mı dedim? Yani performans farksızlığı. Gerçi hemen hemen her testte Winfast GeForce2 rakibini geçmeyi başardı. Ama performans farkı hiçbir zaman %2'yi bulmadı. Aradık, %1'lik fark ise sürücülerdeki farklılıklardan kaynaklanıyor. Bunu sürücüler kısmında biraz daha açacağız.

Ancak bu ayın farklılığı elinde sadece GeForce2'ler değil bir de 64MB DDR RAM'e sahip GeForce olması. Bu oldukça iğnec karşılaştırmalar yapabilemeye olanak veriyor. Winfast'ın bu yeni kartı fazladan 32MB RAM'e sahip ancak bu diğer DDR RAM'lerden farklı olarak SGRAM değeri performansı daha düşük olan SDRAM. Aldınız karşışmasın. DDR-RAM'ler de normal RAM'ler gibi SGRAM veya SDRAM'dırler ancak normal hızlarının iki katında çalışmaları olanak veren özel bir teknige sahiptirler. Bugüne kadar incelediğimiz diğer tüm kartlarda DDRAM'ler iki kat hızda çalışan SGRAM'lerdi.

Her ne kadar Winfast'ın 64MB'lık kartında kullanılan RAM'lerin tipi daha az performansla sahip olsa da RAM miktarının artmış olması bunu fazlasıyla kapatmış. 64MB'lık Winfast GeForce bugüne kadar gördüğümüz GeForce'lar içinde en hızlı olanı. Ama yine de nefesi GeForce2'ler ile yarışmaya yetmiyor. 64MB'lık model gene de GeForce2'lerden %3 ile %40 arası daha yavaş. Ama ortalamaya vurduğunuz zaman performans farkı genelde %10 civarında. Bu oldukça etkileyici çünkü bir neslin öncenin çipi ile GeForce2'lere bu kadar yaklaşmak kolay bir iş olmasa gerek. Tabii bunda 64MB'lık modelin Winfast GeForce 256 DDR Plus modelini baz alınarak üretilmiş olmasının büyük payı var. Yani 64MB'lık model GeForce'un normal çekirdek ve RAM hızından daha yüksek hızlarda çalışıyor. Bu kartın tek talimsizliği GeForce2'den pahalı olması.

Fiziksel Yapı

GeForce2'nin fiziksel yapısında Nvidia'nın önceki tüm modellerinden farklı olarak TV-Out birimi, ekstra bir köprü olarak düşünülmüş. Bu ekstra parçayı referans kartının üzerinde görebilirsiniz. Winfast ve 3DBlaster arasındaki fiziksel farktan ilki bu parça ile ilgili.

li. Her iki kart da bu ek parçaya ve dolayısıyla TV-Out'a sahip değiller. Ancak 3DBlaster'ın üzerinde de bu ek parçanın takılabileceği pın yuvaları konulmuş. Winfast'ın üzerinde bu yuvalar yok. Dolayısıyla Winfast'a TV-Out eklemenin hiç bir yolu yok. Pek 3DBlaster için böyle bir şansa sahip miyiz? Pek öye gözüküyor çünkü kartı kasa ile birleştirilen metal plaka üzerinde TV-Out için boşuk bırakılmamış. Yani TV-Out modülü bulup taksanız bile bu meta i demedikçe işinize yaramayacak. Demek ki Creative böyle bir ek upgrade paketi düşünmemiş.

İkinci fiziksel fark ise Winfast'ın üzerindeki koca ısı giderici. Creative'inin yaklaşık olarak iki katı. Ancak bence bu çok büyük bir talihlilik. Elbette Leadtek'in fazladan masrafı göze alarak daha iyi bir soğutma sistemi kurması hoş. Ama GeForce2 zaten ısı sorunu olan bir çip değil ve bu soğutmayla ihtiyacı yok. Hatta fana sanıp olmayı büyük bir ısı giderici bile GeForce2'yi serin tutmaya yeterli geliyor bana. GeForce2'de sorun olan ve asıl ısınan parçalar RAM'ler. Keşke Leadtek o büyük ısı gidericiyi kullanmak yerine daha makul bir tane kulansa ve sadece 4 parça olan RAM'lerin üzerine küçük ısı gidericiler ekleseydi. Pek çok ülkede bu iş yapmak için ekstra ısı gidericiler alıp RAM'lerin üzerine yapıştırılıyor. Ancak bu ısı gidericilerden ülkemizde olduğunu sanmıyorum. En azından ben bugüne dek görmedim. Eğer Leadtek bu yola gitsen RAM'leri overclock ederken çok daha yüksek değerlere zorlayabilirdik. Ve Leadtek de ben den yılın ekran kartı ödülünü almayı hemen hemen garanti ed.

Sürücüler

İki kart arasındaki en belirgin değişiklik sürücüler. Aslında her iki kart da piyasaya Nvidia'nın 3.84 referans sürücülerini baz alan sürücüler ile çıktılar. Ancak kısa süre önce her iki kart için de yeni sürücüler çıktı. Ben de testler sırasında bu yeni sürücüler kullanmayı tercih ettim.

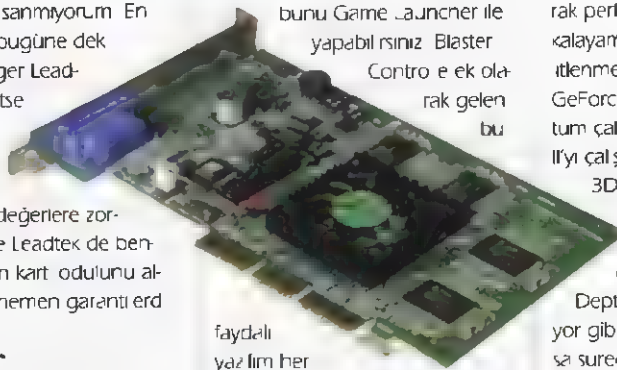
3DBlaster'ın kullandığı sürücü Nvidia'nın son referans sürücüsü olan 5.22'yi baz almış. Üstelik re-



ferans sürücülerinin tüm özelliklerine sahip. Hatta bu ay Ace's Zone'da anıttığım gizli ayarlara bile. Yani 3DBlaster'ı seçenlerin referans sürücülerine, registry ayarlarıyla karşılaşmayacak. Creative'i bu açıdan tebrik etmemek elde değil. Tabii son sürücülerini yine böyle güncel olarak takip etmeye devam etmeleri şartıyla. Çünkü öncek GeForce'larda bunu yapamamıştık.

Creative yeni 3DBlaster sürücüsü ile birlikte Blaster Control 4.0 da kullanıcılara sundu. Blaster Control oldukça sık ve kullanışlı bir arabirim ile ihtiyacınız olan tüm bilgi ve ayarları sunuyor. Burada tek eksik GeForce2'nin çekirdek hızını arttıramamanız. Ama bunun pratikte hiçbir zararı yok. Çünkü çekirdek hızını arttırmak zaten performans artışı sağlamıyor ve overclock ederken RAM hızını arttırmak yeterli.

Ama ille çekirdek hızını da arttırmak istiyorsanız diyorsanız bunu Game Launcher ile yapabilirsiniz. Blaster Control'e ek olarak gelen bu



faizdali yazılım her oyun için farklı görüntü ayarları oluşturmanızı sağlıyor. Overclocking den FSA'ya kadar tüm ayarları bu araç üzerinden her oyun için ayrı ayrı yapılabiliyorsunuz. Buradaki tek dezavantaj oyunların bu araç üzerinden çalışmaması zorunda olmanız. Ama yine de oldukça başarılı. Kesacası 3DBlaster GeForce2 sürücüler konusunda bizden tam not aldı.

Winfast GeForce 2'nin kullandığı

ğı sürücüler ise Nvidia'nın 5.13 referans sürücülerini baz alıyor. Yani 3DBlaster'ın sürücülerinden iki versiyon daha düşük ama oldukça yeni. Winfast'ın görüntü özelliklerinin ilk sayfasına yerleşen ayarlar sayesinde çekirdek hızı dahi tüm ayarları yapılabiliyor. Şimdi, bir harç. Full Scene Anti-Aliasing. Bu özelliğin GeForce2 ile gelen sayılı yeniliklerden biri olduğunu düşününce oldukça hayal kırıcı bir durum. Gerçi 5.13 referans sürücüsünde zaten Direct3D için FSAA desteği yoktu. Ancak 5.02'den beri var olan OpenGL FSAA desteğinin konmuş olması gerekirdi. Her halde Leadtek GeForce2'nin performansını FSAA için yeterli bulmadı.

Winfast'ın sürücülerinin 3DBlaster'dan üstün yanı performansının daha fazla olması. İlk versiyon eski olmasına rağmen Winfast GeForce2 sürücüler sayesinde %1 de olsa rakibini geçmeyi başardı. Ancak stabilize olarak performansla başarsını ya kalayamıyor bu sürücüler. Hiç kilitlenmeye yola açmasa da Winfast GeForce2 Athlon sistemimizde tüm çabalarıma rağmen Quake II'yi çalıştırmayı reddetti. Ayrıca

3Dmark2000 testlerinde görüntüde bir hata tespit ettim. Görüntüde dalgalanma yaratan sorun.

Depth Buffer'dan kaynaklanıyor gibi geldi bana. Winfast en kısa sürede performanstan ödün vermeden FSAA'yı açmaya imkan veren ve küçük sorunları gideren yeni bir sürücü çıkaracaktır diye umuyorum. Zaten en sık sürücü güncelleyen firma bugüne kadar hep Leadtek'dir.

Fiyat Performans

Leadtek'in öne geçtiği nokta işte burası. Çünkü rakibi ile arasında 24\$ gibi bariz bir fark var. Gerçek kartlar piyasaya henüz çıkmı-

Benchmark

			3DBlaster GeForce2 GTS	Winfast GeForce2 GTS	Winfast GeForce 256 64MB
Intel - 3dmark	800x600x16	3dmark	4198	4414	3992
		game 1 mid detail	53,8	57,5	50,5
		game 2 mid detail	44,3	45,6	46
Intel - 3dmark	1280x1024x16	3dmark	3834	3977	3101
		game 1 mid detail	53,6	56	46,6
		game 2 mid detail	43,9	44,9	40,6
athlon 3dmark	800x600x16	3dmark	4679	5154	4349
		game 1 mid detail	58,1	69,4	58,2
		game 2 mid detail	48,5	48,9	49,4
athlon 3dmark	1280x1024x16	3dmark	3992	4233	3182
		game 1 mid detail	55,9	62,6	49,2
		game 2 mid detail	48,3	42,8	41,8
intel Quake 2	800x600x16	demo	154,4	156,7	149
	1280x1024x16	demo	156,4	154,6	125,1
	800x600x32	demo	155,4	157,2	145,2
	1280x1024x32	demo	144,1	145,8	112,3
intel Quake3	800x600x16	demo	81,3	82,9	79,6
	1280x1024x16	demo	80	81,1	73,2
	800x600x32	demo	79,9	81	76,3
	1280x1024x32	demo	70,3	71,2	59,8
Athlon Quake 2	800x600x16	demo	161,5	x	155,5
	1280x1024x16	demo	161,5	x	127
	800x600x32	demo	160,2	x	150,6
	1280x1024x32	demo	147	x	113,1
Athlon Quake3	800x600x16	demo	86,8	87,4	82,6
	1280x1024x16	demo	84,6	84,5	74,5
	800x600x32	demo	84,3	84,7	78,3
	1280x1024x32	demo	72	72,4	59,7

çünkü bu farkar biraz daha sunu olabiliyor. Çünkü ilk bir ay içinde firmaların rekabet gereği fiyat ayarlamalarına gidip fiyatların bir parça indirecekler ve ay sonuna doğru fiyatlar belki bir dengeye oturmuş olacak ve birkaç ay öyle geçecek. Fiyat Performans değerlendirmesi bu zamana bırakmayı tercih ediyorum. Yani geçecek ay veya bir ay daha sonra yapacağım karşılaştırmalı GeForce2 testi-ne

Ancak hem Creative hem de Leadtek benli bir konuda hayal kırıklığına uğradı. Çünkü nerde ki kart da oldukça pahalı olmasına rağmen beraberinde diye düşünür bir yazılım geliyor. Belki WinDVD 2000'in ne işinde de yer almasını düşünür bir gelişme olarak görebiliriz ve Creative'in GeForce2'nin yeteneklerini tanıtan Experience CD'si ilgi çekebilir ama nerede bizim ne diye oyunlarımızın insan bir ekran kartına 350\$'ın üzerinde para verince beraberinde T&L desteği ne sen p az çok yeni bir oyun bekliyor. En azından T&L desteğine sen p oyunlardan nazırlanmış bir demo paketi. Ama yok. Leadtek artık her ekran kartının içinde gördüğümüz Co-Profile 3Deep verirken Creative buna ek olarak her ürüne koymayı adet edindiği Lava Player ve MediaRing Talk'a yer vermiş. Tamamıyla yetersiz. Creative'in Experience CD'sindeki Nvidia demoları ve Dagoth Moor Zoological Gardens ile avlanmak-

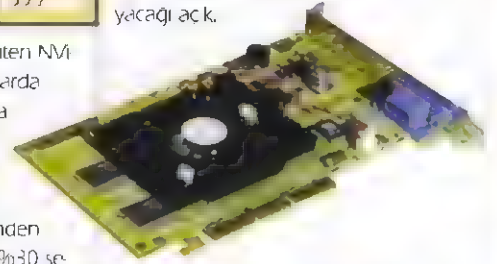
tan başka bir şey yapamıyoruz

LEVEL'in Yorumu

Her şeyden önce unutmamak gereken bir şey var. GeForce2 altı ay önce GeForce'un yarattığı gibi bir çevrim yaratmıyor. Onu aynı TNT'nin ardından çıkan TNT2 gibi

düşünmekte yarar var. Zaten Nvidia strateji gereği sonbaharda yepyeni bir kart çıkartıp baharda onun daha hızlı bir versiyonunu kullanmak a yctin yor. Ustelik bu sefer ciddi RAM sorunları yüzünden performans farkı da %20-%30 se-

viyesinde geçiyor. Oyleyse GeForce2 için acele etmeye gerek yok. Zaten kısa sürede daha iyi RAMlere sahip yeni bir modelin çıkması yüksek bir ihtimal. Hem Creative hem de Leadtek'in kartlarına TV Out koymaması ve beraberinde gelen yazılımları az tutması bence bunun göstergesi. Demek ki GeForce2 Pro ile birlikte TV Out ve güzel oyunlar da gelecek. Tabii bunlar sadece varsayım. Ama her halükarda GeForce2 için acele etmeye gerek yok. Hemen zaten GeForce'a sahip olanlar için mevcut GeForce2 çok da bir şey sunmuyor. Ancak hemen bir ekran kartı almak istiyorsanız GeForce2 hem teknolojik özellikler hem de performans olarak tüm rakiplerinin çok ama çok ötesinde. Voodoo'lar geçene kadar da ciddi bir rakibiniz olmayacağı açık.



3DBlaster GeForce2 GTS	Winfast GeForce2 GTS	Winfast GeForce 256
3DBlaster GeForce2 GTS Leadtek Türkiye Tel: (212) 266 05 74		Winfast GeForce 256 Leadtek Türkiye Tel: (212) 266 05 74
Teknoloji 10 Performans 9 Üretim Kalitesi 9 Fiyat/Performans 6 Ergonomi 8 GENEL 8		Teknoloji 10 Performans 9 Üretim Kalitesi 9 Fiyat/Performans 6 Ergonomi 8 GENEL 8

Altec Lansing

İthalat. Ufotek Telefon: (212) 225 68 08

LEVEL
Performans

LEVEL
Ekonomi

Dünyanın En Büyük Hoparlör Üreticilerinden Biri Türkiye Piyasasını Bir Daha Deniyor

Altec Lansing adını pek çoğunuz duymamış olabilirsiniz. Büyük tarihsizlik. Çünkü Altec Lansing dünya da multimedya hoparlörleri konusunda liderliğe oynayan birkaç firmadan biri. Ama üzülme. Yıllardan sonra sık sık duyacaksınız çünkü firma daha önce adını hiç duyurmadığı Türkiye piyasasına daha güçlü bir distribütör ile tekrar giriyor.

Dünyada zaten oldukça iyi bir işme ve geniş bir ürün yelpazesine sahip bir firma piyasaya girmeye bizler için sorun olur. Çünkü birçok yeni model piyasaya girdiği için nemi her ay birini inceleyerek aradaki farkı kapatmak isteriz. Ama bu sefer böyle olsun istemedim. Bu ay Altec Lansing'in yeni modellerinin tümünü inceliyoruz. Böylece hem bir merhaba demiş olalım hem de bir açığımız kalmasın.

Aslında Altec Lansing'in modelleri hiç karışık değil. Genelde belli bir standart üzerine kurulmuş birbirine benzeyen ancak her biri farklı kesime hitap eden bir ürün yelpazesi var. Bu açıdan Altec Lansing önemli bir boşluğu dolduracak gibi görünüyor.

Öncelikle bütün hoparlörlerde bulunan ortak özelliklere bakalım. İlk dikkat çeken özellik kesinlikle kalite. Altec Lansing ürün yelpazesindeki ürünlerin tümü kelimenin tam anlamıyla taşıdığı kalite olarak Altec Lansing ile alışık olabileceğiniz aklınıza gelen tek firma Yamaha. Durum bu derece ciddi.

Tüm hoparlörlerde bulunan ikinci önemli özellik bağlantı ve kabloların çok iyi ayarlanmış olması. Bu konuda Altec Lansing'e yarışabilecek bir firma bilmiyorum. Tüm modellerde ayarlar sağ yan hoparlörde elinizin altındadır. Hiçbir modelde ayak altında dolaşan bir adaptör yok. Hepsinde adaptörler subwoofer'in içine ustaca yerleştirilmiş. Gereksiz kablo ara yer vermezken tüm kablolar, hangisinin nereye gire-

ceğini kolayca tahmin edebileceğiniz şekilde kodlanmış. Hatta kablo uçları farklı formlarda yapılarak bir kabloların yanlış yer takılması imkansız hale getirmiş. Ayrıca hepsi farklı renkte uçlara sahip ve girdikleri noktalarda bu renkler açıkça belirtilmiş. Ne subwoofer'lar ne de yan hoparlörler gereğinden büyük değil ve görünümü olarak oldukça şık. Yani ergonomi konusunda Altec Lansing genel olarak benden tam not aldı ve hepsi birden Ergonomi ödülüne layık görüldü. Beklediğim tek eksik 4+1 sistemlerde arka hoparlörlerin ayak dışı bulunmaması. Ama tüm arka hoparlörler duvara kolayca monte edilebilecek şekilde tasarlanmış.



ACS 33

Ayrıca bu en küçük 2 yan hoparlör ve bir subwoofer'dan oluşuyor. Yan hoparlörler diğer modellerdeyle aynı büyüklükte ancak daha güçsüz. Zaten ACS 33 sıradan kullanıcılar için üretilmiş bir model ve performanstan çok fiyatı ile ön plana çıkıyor. Ama bu sizi yanıltmasın. Her bir 5Watt gücündeki iki yan hoparlörü ve 10Watt gücündeki Subwoofer ile bayağı gürültü yapabilen bir afaç. Tek kontrolü sağ yan hoparlör üzerindeki ses düğmesi. Sesi sonuna kadar kısma kaparıyor.

En güzel yanı subwoofer'a sahip pek çok 2+1 sistemin tersine oldukça dengeli olması. Yan hoparlörler subwoofer'ı ne bastırıyor ne de onun altında kalıyor. Ancak yan hoparlörler belli bir

ses seviyesinden sonra zorlanmaya başlıyor. Subwoofer ise oldukça sağlam. Bass seviyesini ses ayarlarından tamamen Bass'a çeverseniz bile pek zorlanmıyor. "Çok marifetli olmasına gerek yok, temiz ses olsun bir de ıkı günde dağılmasın, mümkünse ömür boyu kullanabileyim" diyenler için.

ACS 651

Altec Lansing bu model bolluğu içinde mavimsi ve şeffaf bir hoparlör çıkarmış. Saşadım. Ses olarak ACS 33'ün bir üst modeli olduğu söyleyebiliriz. Yan hoparlörler 13Watt'lık subwoofer 27Watt'lık karışmış. Yani oldukça güçlü bir hoparlör. Ses kalitesi de oldukça iyi. ACS 33 gibi sağ yan hoparlördeki ses düğmesi dışında başka bir ayarı yok. "Müzik dinlemek için şöyle kaliteli güç üreten hoparlör olsa. Aman iMac'imın mavimsi şeffaf takımını bozmasın" diyenler için. Yani bizi ilgilendiren bir yanı yok. Bu arada çok merak ediyorum iMac için Mavi Şeffaf plastikten masa çektimi? Böyle bir şey gören varsa lütfen haber versin.

ACS 54

Nihayet ilginizi çekebilecek hoparlörlere geçiyoruz. ACS 54 özellikle oyuncular hedef alınarak üretilmiş bir hoparlör. 4 yan hoparlör ve bir subwoofer'dan oluşuyor ve çift stereo girişe sahip. Sağ yan hoparlör üzerinde ön ve arka hoparlörler için ayrı ses ayarları var. Yani sistem olarak Creative'nin FPS2000'ine oldukça benzer. ACS 54'ün yan hoparlörleri

3" çapında ve 5Watt gücünde FPS2000'in 2.75"lik 3.5Watt gücündeki yan hoparlörleriyle karşılaştırınca daha güçlü olması gerekiyor. Ama bana sorarsanız öyle değil. ACS 54, FPS2000'nden daha fazla ses çıkarabiliyor ama bunu yaparken ses kalitesini koruyamıyor. Ses yükseldiğinde tezese ve sonunda rahatsız edici bir tınıya dönüşüyor. Ayrıca



hoparlörlerin yanında 20Watt'lık subwoofer oldukça eziliyor. Bu yüzden her ne kadar kağıt üzerinde yan hoparlörler 20Watt gücünde olsa da bundan yararlanmıyorsunuz. FPS2000'in toplamda 14Watt'lık hoparlörlerin yanında 25Watt'lık çok daha güçlü bir subwoofer yer aldığı için böyle sorunları yoktu.

Bence ACS 54, FPS2000'in biraz daha alt seviyesindeki bir hoparlör. Buna bağlı olarak fiyatı da daha düşük. FPS2000 ile ACS 54 arasındaki 35\$'ı önemseyenler için oldukça güzel bir seçim. Üstelik pek çok oyuncuyu tatmin edebilecek güçte. Bugüne kadar test ettim.



100\$ civarındaki hoparlörler içinde bir oyuncuya en uygun olan

ACS 56

İste Altec Lansing'in oyuncular için asıl bombası 4'yan hoparör bir subwoofer dan oluşan ACS 56 hem çift stereo hem de dijital q rise sahip D/s görünüşi olarak daha büyük olan subwoofer'i dışında hemen hemen hemen ACS 54 ile aynı ve FPS2000'nin sahip olduğu tüm özelliklere sahip. Ve ses gücü söz konusu olunca ACS 56, hem ACS 54'un hem de FPS 2000'in o dukça ötesinde 35 Watt gücündeki 6.5"lik subwoofer ve her biri 8.75Watt gücündeki 3"lik yan hoparörlerle toplam 70Watt ses gücüne sahip ACS 56. Yani FPS2000'in hemen hemen iki kat ses gücüne sahip

Ustelik subwoofer'i çok güçlü olduğu için yan hoparörlerin yanında ezmiyor. Ayrıca yan hoparörlerde daha düşük modelerde olduğu gibi ses yükseldikçe tizleşmiyor. Hep dediğim gibi bu hoparör komşu aranızın başına bela olabilecek güçte. Zaten test sırasında sevgili Cem'in yerinde hop oturup hop kalkmasını görmeliydiniz. "Kıs şu nu biraz komşular pols çağırıcak!!", "Ne dedin Cem seni duymıyorum". Tabi sosyal netişimsizge yol açabileceğini de tahmin edebilirsiniz

ACS 56'nın sağ yan hoparörü üzerinden bass, tiz ve genel ses

duzeyini ayarlayabiliyorsunuz. Ustelik ayar düğmesinin hemen arkasındaki led göstergesi sayesinde hangisinin hangi seviyede olduğunu kolayca görebiliyorsunuz. Yine sağ yan hoparör üzerindeki bir düğme hoparörün oyun ve müzik modları arasında geçişini sağlıyor ve o dukça faydalı

ACS 56 su ana kadar test ettiğim hoparlörler içinde en iyilerinden ve daha önemlisi benim için en iyi oyuncu hoparlörü. Fiyatı FPS2000'den 15\$ daha fazla. Ama bence bu farka değer. Eğer sıkı bir oyuncuysanız, Dolby Digital bir hoparlör arıyorsanız ve "hak eden hoparlöre fiyat neyse öde-



rim" diyorsanız ACS 56 tam sizin için. Onu tüm Altec Lansing'lerin genel olarak aldığı Ergonomi ödülünün yanı sıra Performans ödülü ile de onurlandırılıyor. Yani yukarıdaki Performans logosu sadece ACS 56 için

ADA880

Altec Lansing'in son, en güçlü ve en pahalı sistemi ADA880 ol-

dukça ilginç bir hoparlör. Onu ilginç kılan ilk özelliği 4+1 olmasına rağmen Dolby Digital desteklemesi. Normalde Dolby Digital için 4'yan hoparör ve subwoofer'in yanı sıra bir de center gerektirir. Ama ADA880 sadece 5'konuklu de arka hoparlör ile hiç de kötü olmayan bir Dolby Digital performansı sergiliyor. Bunun sebebi on'yan hoparörlerin her ikisinin de center olabilecek seviyede olması. Her ikisinin de yer alan 3"lik drive'arın yanı sıra 1"lik tweeter bu yapıyor. Bu sayede on'yan hoparörler kendi iş evlerinin yanı sıra center'in yukarıda kaldırıyor

Arka hoparlörlerin her biri de 10Watt ses gücüne sahip ve o dukça iyi ses veriyorlar. Onları ilginç kılan ise on hoparlörlere monte edilebilmeleri. Aitliklerindeki kaideler çıkarılıp on hoparlörlerin üzerine geçiyorlar. Ustelik on hoparlörlere takıldık arında ayrıca kablo ile subwoofer'a bağlanmalarına gerek kalmıyor. O dukça pratik ve akıllı bir sistem. Boyutları film izlemek ve oyun oynamak gibi dört hoparlörün çevresinde yerleşmiş olmasını isteyeceğiniz zamanlar dışında sistemi oldukça



çok az yer kaplayan iki hoparlörlü bir sistem haline getirebiliyorsunuz

ADA880'un en çarpıcı parçası ise kuşkusuz subwoofer'i. 40Watt gücündeki 8" çapında ve tam anlamıyla bir dev. Yaklaşık 30x28x40cm ölçülerindeki subwoofer'i aynı zamanda sehpa olarak da kullanmak mümkün. Elbette ses gücü de aynı ölçüde yüksek. ADA880'un subwoofer ile istemediğiniz kadar bass'a sahip olacaksınız

İlginç tasarımı ve yüksek ses gücü ile ADA 800 genelde ev kullanımı için çok iyi bir hoparlör. Ancak epey farklı bir hoparlör olduğu için daha çok zevkine hitap ettiği kişiler için tercih edeceği bir sistem. Yani standart bir mode dence ilginç bir alternatif

LEVEL'in Yorumu

Altec Lansing'in geç de olsa gelmiş olması bizi kullanıcılar için çok daha fazla seçenek anlamına geliyor. Ustelik yüksek kalite ve performanslarına ek olarak makul fiyatlarla rakiplerine o dukça zor zamanlar geçirecek gibi

ACS 33	ACS 65i	ACS 54	ACS 56	ADA880
Fiyatı: 525	Fiyatı: 1015	Fiyatı: 995	Fiyatı: 1495	Fiyatı: 2995
Teknik Özellikler	Teknik Özellikler	Teknik Özellikler	Teknik Özellikler	Teknik Özellikler
Genel Özellikler	Genel Özellikler	Genel Özellikler	Genel Özellikler	Genel Özellikler
Teknoloji	Teknoloji	Teknoloji	Teknoloji	Teknoloji
Performans	Performans	Performans	Performans	Performans
Üretim Kalitesi	Üretim Kalitesi	Üretim Kalitesi	Üretim Kalitesi	Üretim Kalitesi
Fiyat/Performans	Fiyat/Performans	Fiyat/Performans	Fiyat/Performans	Fiyat/Performans
Ergonomi	Ergonomi	Ergonomi	Ergonomi	Ergonomi
GENEL	GENEL	GENEL	GENEL	GENEL

TNT2 ve GeForce'ların İnce Ayarları 2

Kaldığımız yerden devam ediyoruz. Bu ay sürücüler ve ince ayarları sizi bekliyor...

Geçen ay en son yasal ve underground sürücülerden bahsediyorduk. Aradan geçen bir ay içinde 5xx serisinden 522 ve 3xx serisinden 390 beta sürücüler çıktı. Peki 3xx ve 5xx'in anlamı ne? 3xx sürücülerin hem TNT serisi ekran kartlarında hem de GeForce'lerde kullanılıyordu. Ancak 5xx sürücüler tamamen GeForce'lar için geliştirdi. Her ne kadar nVidia, GeForce'lar için halen 3xx sürücülerini tavsiye etse ve 5xx sürücülerinin GeForce'lar için olduğunu soysa da bu bizi tam olarak bağlamıyor. Çünkü gerek SDRAM'lı gerekse DDRAM'lı GeForce'lar 5xx serisi sürücüler ile daha performans çeliyor.

3xx ve 5xx sürücüler arasında daki tek fark performans değil. 5xx serisi Full Scene Anti-Aliasing ve S3TC doku sıkıştırma desteğine sahip. Evet yanlış duymadınız. 3dfx'in uzun süredir üzerinde durduğu ve en büyük kozu olarak gördüğü Full Scene Anti-Aliasing'i

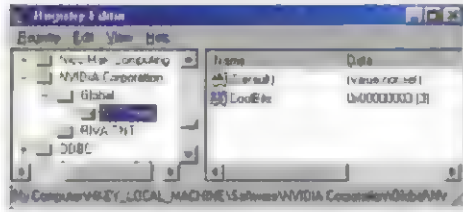
kullanmak Voodoo5'lerden önce GeForce'lar sayesinde mümkün oldu. Gerçi performans olarak FSAA büyük kayıpla yol açıyor. Ancak düşük çözünürlüklerde FSAA ile yeterli performans ve çok iyi görüntü kalitesi elde etmek mümkün. Bu konuyla ilgili daha fazla bilgiyi bu ayki GeForce 2 yazımızda bulabilirsiniz.

Peki bu iki seriden hangisi sürücülerini kullanmalı? Ben 3xx serisinden halen 3.84'ü tavsiye ediyorum. Özellikle TNT ve TNT2 kullanıcılarının tercihi bu. 5xx serisinden ise 5.16 bence şu an en stabil çalışıyor. Ancak 5xx serisini sadece GeForce sahipleri kullanabilecek. Bu sürücülerin diğer tüm nVidia referans sürücülerini www.reactorlin.ca.com adresinde bulabilirsiniz.

Registry ayarları

Kendinize en uygun sürücüyü yükledikten sonra ince ayarara geçebiliriz. Bu ayarları 3.84 sürücüsüne göre anlatacağım ancak

hemen her şey 5.16 sürücüsü içinde geçerli. Şe registry ayarlarından başlıyoruz. Overclock işlemi yapabilmek için öncelikle ekran kartının gelişmiş ayarlarının tümünü aktif hale getirmeliyiz. Bunun için [HKEY_LOCAL_MACHINE\Software\NVIDIA Corporation\Global\NVTweak] anahtarını bulun. Pek çoğunuz bu anahtar bulamayacak. Çünkü 3.72'den sonraki sürücülerde bu anahtar yok. Ancak kendiniz son iki basamak olan [Global\NVTweak]'ı yaratabilirsiniz. Daha sonra NVTweak seçtiğiniz sağ tarafa sağ tıklayarak yeni Dword değeri ekleyin. Bu değeri CoolBits adını verin ve değer olarak 3 atayın. Böylece gelişmiş ayarlara Hardware Options isminde yeni bir sekme eklenecek ve Direct3D ayarlarından



V-Sync kapatabileceksiniz.

İkinci bir registry ayarını 16-bit modunda Multi-Texture kullanma sansimiz olacak. Sadece OpenGL destekli oyunlarda ve 16-bit'te de olsa performans artışı oldukça iyi. Bunun için [HKEY_LOCAL_MACHINE\System\CurrentControlSet\Services\CassD\sp\lay\000x\NVIDIA\OpenGL] isimli anahtar bulun. Burada 000x olarak geçen değerdeki x her hangi bir rakam olacaktır. Şiz en büyük rakama sahip olanı seçin. Bu anahtarı seçtikten sonra sağ tarafa sağ tıklayıp yeni Dword değerini seçin ve bu yeni değeri ForceMultiTexture adını verin. Değer olarak da 1 atayın.

Direct3D ayarları

Artık gelişmiş görüntü ayarlarını yapabilirsiniz. İlk önce Direct3D ayarlarına girin. Burada Enable fog table emulation seçebilirsiniz. Eğer bir sorunla karşılaşırsanız seçtiğiniz hali getirmeyi deneyin.

Adjust Z-Buffer depth to rendering depth if unequal ayarını kendiliğinden bırakın. Enable alternate depth buffering technique ayarını seçmemek 16-bit'te küçük bir performans artışı sağlayabilir ama bence seçilerek bırakıp görüntü kalitesinde artış sağlamak daha mantıklı.

Mipmap Level'si bence 0 olarak bırakın. Ama farklı değerler atayıp denemeler yapabilirsiniz. Auto-Mipmap Method'u Inline ar/8 tapan isotropic ayarına getirseniz görüntü kalitesi yükselcektir ama b-linear olarak ayarlar sanız performans artışı sağlarsınız. Mipmap Detail Level'i mutlaka Best Image Quality'de tutun. Display logo when running Direct3D applications adından da anlaşılabilir bu gereksiz ayarın da

ma kapalı olmasında fayda var. Belki meraklıları bir kere denenebilir.

PCI texture memory ayarını sadece PC kartlarda geçerli olduğu için 0 olarak bırakın. Texel Alignment ayarına oynamamakta fayda var. Disable

vertical sync'i ise sadece benchmark yapacağınız zaman seçin edin. Normal zamanlarda V-Sync'in açık olması görüntüde oluşabilecek bozulmaları engeller.

OpenGL Ayarları

Enable buffer region extension'i seçin. Performans artışı sağlayacaktır. Allow dual planes'de seçili olsun. Ancak bir önceki ayarın seçmediyseniz bunu da seçmeyin. Use fast linear mipmap-linear filtering'i seçmek performansı, seçmemek ise görüntü kalitesini arttıracaktır. Enable anisotropic filtering, bu ayarında seçili olması görüntü kalitesini arttırır. Enable alternate depth buffering'i seçmek Direct3D'de olduğu gibi 16-bit'te görüntü kalitesini arttırıp performansı bir parça düşürüyor. Disable support for enhanced CPU instruction sets, her hangi bir soruna karşılaşılmadığı sürece seçilmemesi gereken bir ayar.

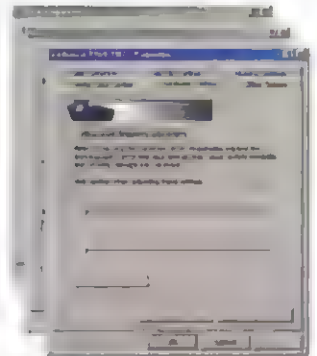
Default color depth for textu

res'i zevkimize göre belirleyin. 32-bit seçmek görüntü kalitesini 16-bit seçmek performansı arttıracaktır. Buffer flipping mode'un Auto-select olarak kalmasında fayda var. Vertical sync'i On by default olarak ayarlayın ve sadece benchmark yaparken kapatın.

Use up to x MB of system memory for textures in PCI mode bu ayar yine sadece PC ekran kartları için geçerli olduğundan 0 olarak bırakın.

Overclock işlemi

Registry ayarları sayesinde çakan Hardware Options sekmesinde Allow Clock Frequency Adjustment seçin ve bilgisayarınızın isteğine uyup Windows'u yeniden başlatın. Artık buradan ekran kartınızın çekirdek ve RAM hızını ile oynayabilirsiniz. Her iki değeri de 5MHz'lık parçalarla arttırarak stabilize ve görüntü sorunları çıkmayan en yüksek değeri yakalamaya çalışın. Her değeri arttırdıktan sonra Quake II gibi bir sistemizi zorlayabilecek bir oyunda ve yüksek çözünürlükte sorun çıkıp çıkmadığına bakın. Daha sonra hızı arttırmak veya azaltmak isterseniz Windows'u yeniden başlatmanıza gerekecek. Gerçi sistem bu konuda bir uyarıda bulunmuyor ancak bunu yapmazsanız ekran kartı ayarladığınız çekirdek ve RAM hızının düşük hızlarda çalışabiliyor. Yani her Windows ayarında sadece bir kez ayar değiştirme hakkınız var. En yüksek performansa sahip stabil bir ayar yakalayınca Apply these settings at start up'i seçerek bu ayarın sürekli olarak geçerli olmasını sağlayabilirsiniz.



DONANIM PAZARI

Donanım Pazarı bölümümüzde her ay sizler için üç konfigürasyon önerisi vereceğiz. Burada ki ilk amacımız sizin için ürün tavsiyelerinde bulunmak. İkinci amacımız ise sağlıklı bir konfigürasyon oluştururken hangi ürünlerin birbirleriyle daha sağlıklı çalıştığını, hangi seçimlerin daha doğru bir performans dengesi oluşturduğunu göstermek. Donanım Pazarında verilen fiyatlar piyasadaki reel fiyatlarıdır ve KDV dahil edilmemiştir.

Sistem Ekonomik | İdeal | Süper

Ana Bileşenler			
İşlemci	Intel Celeron 500 Empa/Datagate Fiyatı: 100\$	Intel Pentium III 600 Empa/Datagate Fiyatı: 240\$	AMD K7 700 4K/Cızıgı/Karma/Multimedya Fiyatı: 310\$
Anakart	ABIT VA6 Tellioglu/Karma Fiyatı: 78\$	ASUS P3V4X Boğazıcı/Cızıgı Elektronik Fiyatı: 118\$	Abit KA7 Tellioglu/Karma Fiyatı: 170\$
Bellek	64MB SDRAM Fiyatı: 55\$	128MB SDRAM Fiyatı: 108\$	256MB SDRAM Fiyatı: 216\$
Hard-disk	10.2GB Quantum Fireball Ict Empa/Karma Fiyatı: 99\$	20.4 GB Seagate Barracuda Datagate, Karma Fiyatı: 190\$	28.4 GB Seagate Barracuda Datagate/Karma Fiyatı: 260\$
Ekran Kartı	Diamond Viper II Multimedya Fiyatı: 193\$	Creative GeForce Pro Empa/Genpacom/Multimedya Fiyatı: 280\$	Creative GeForce2 Empa/Genpacom/Multimedya Fiyatı: 373\$
Monitör	15" Hyundai S670 Empa/Multimedya Fiyatı: 147\$	17" Nec FE700 Genpacom Fiyatı: 340\$	19" Nec FP950 Genpacom Fiyatı: 855\$
CD - DVD ROM	Toshiba 48X 6702 CD Karma Fiyatı: 50\$	Pioneer 10X DVD Multimedya Fiyatı: 130\$	Creative Encore8X DXR3 Empa/Genpacom/Multimedya Fiyatı: 250\$
Ses kartı	Creative SB Live Value Empa/Genpacom/Multimedya Fiyatı: 53\$	Creative SB Live Player Empa/Genpacom/Multimedya Fiyatı: 81\$	Creative SB Live Platinum Empa/Genpacom/Multimedya Fiyatı: 199\$
Modem	Apache V90 Int. Multimedya Fiyatı: 44\$	Diamond Supra Max Karma/Multimedya Fiyatı: 91\$	Diamond Supra Max Karma/Multimedya Fiyatı: 91\$
Kasa	Genius Venus Boğazıcı/Multimedya Fiyatı: 83\$	Elan Vital T-5 Cızıgı Elektronik Fiyatı: 66\$	Elan Vital T-10 Cızıgı Elektronik Fiyatı: 79\$
Klavye ve Mouse	Genius Venus'e dahil	Microsoft Value Pack Microsoft Fiyatı: 35\$	Microsoft IntelliEye ve Elite Keyboard Microsoft Fiyatı: 80\$
Hoparlör	Genius Venus'e dahil	Altec Lansing ACS 56 Multimedya Fiyatı: 149\$	Creative DTT2500 Multimedya Fiyatı: 295\$
Floppy	Fiyatı: 10\$	Fiyatı: 10\$	Fiyatı: 10\$
Toplam fiyat	914\$	1838\$	3180\$

Yan Ürünler

TV kartı	Avermedia TVPhone 98 Multimedya Fiyatı: 65\$	Avermedia TVPhone 98 Multimedya Fiyatı: 65\$	Hauppauge TV Bilgitas Fiyatı: 141\$
Tarama	HP 710C HP Fiyatı: 141\$	Epson Stylus 640 Romar Fiyatı: 205\$	Epson Stylus Photo 900 Romar Fiyatı: 420\$
Yazıcı	Mustek 1200CU Multimedya, Mascom Fiyatı: 87\$	HP Scanjet 4200CU HP HP Fiyatı: 252\$	Epson GT-7000 C Romar Fiyatı: 289\$
CDRW	Ricoh 6424 Multimedya, Ufotek Fiyatı: 218\$	Yamaha 8424 Multimedya Fiyatı: 235\$	Yamaha 8424S Multimedya Fiyatı: 235\$
Web Kamerası	Avermedia Multimedya Fiyatı: 69\$	Phillips Vesta Pro Boğazıcı/Karma Fiyatı: 83\$	Creative Webcam GO Empa/Genpacom/Multimedya Fiyatı: 139\$

Firma Telefonları

4K	(0212) 259 38 00	Empa	(0212) 599 30 50	Multimedya	(0212) 216 43 68
Bilgitas	(0212) 275 10 70	Genpacom	(0212) 320 10 50	Pampa	(0212) 256 65 90
Boğazıcı	(0212) 217 29 29	HP	(0212) 224 59 25	Romar	(0212) 252 08 09
Cızıgı Elektronik	(0212) 273 14 91	Karma	(0212) 239 32 00	Tellioglu	(0212) 213 34 40
		Leadtek Türkiye	(212) 366 05 74	Ufotek	(0212) 336 61 23

Teknik Servis

Bu ay ilk defa Teknik Servis bölümünde başım dik olarak karşınıza çıkabiliyorum. Çünkü bu ay içinde sizlerden gelen mailerin bir kaçını hariç hepsini cevaplayacak vaktim oldu. Gerçi bu ay bir yandan donanım incelemesi yaparken bir yandan futbol menajerlik oyunları inceledim ve diğer bir yandan da Asheron's Call ve Everquest evrenlerinde dolanıp durdum. Yani bin parçaya bölündüm. Ama insan isteyince her şeye vakit bulabiliyormuş. Uzatmayalım da bu ay size ne gibi cevaplar yollamışım bir bakalım.

Sevgili Tuğbek Ülek,

Level gibi bir dergiye teknik eleman olarak gelebildiğinize göre, boş bir kış olmadığınızı düşünerek sorularımı yöneltmek istiyorum.

1. Benim 32X LG bir CD-ROM driver'im var (1998'in son aylarında almıştım, Kasım veya Aralık). Fakat WinDac adlı programda CD tracklerini wav uzantılı dosyalara çevirirken dikkat ettiğimde hızın keskinlikle 8X'in üzerine çıkmadığını gördüm. Ortalama hızı ise 3.7 - 4.2X arasında. CD-ROM driver'da veya makina-da bir problem mi var, yoksa bu hız normaldir? Değilse normalleştirmek için ne yapmam lazımdır? Böyle bir CD-ROM driver'ın ortalama çalışma hızı kaç X olmalıdır?

2. Ben bir CD-REWRITER alacağım. Ama aksam mı alacağımı düşünüyorum. Çünkü DVD'ler yaygınlaşınca CD'ler de yatırım olacak ve DVD'lerin yaygınlaşmasına da az kaldı. Fakat yine de yeni bir harddisk almak istiyorsa bilgilerimi taşınabilir yapmak ve müzik CD'si çekebilmek fikri beni cezbediyor. Nisan sayısındaki tavsiyeleriniz doğrultusunda alacağım. Nispeti bir tane. Bu pek soru olmadı ama o sun değerli fikirlerini beyan etti yine de...)

3. DVD-RAM ile DVD-WRITER arasındaki fark nedir? DVD-RAM ne işe yarar, fiyatı ne kadardır?

4. T-1'lerin çalışma prensibi nedir? Yani ne üzerine kuruludur, (mesela Berracuda uydu sistemiyi? Orta ama kaç kb/s ile download yapabilir? Fiyatı ne kadardır? T-3'lerin fiyatı ve download hızı nedir?

Simdilik sorularım bu kadar. Yayınlayabildiğiniz takdirde Nisan sayısında posta kosenizde yayınlanamaz mıca ediyorum. Eğer yayınlayamazsanız bile yakın zamanda cevap olarak bir mail yollarsanız çok memnun olurum. Simdiden teşekkürler. Başarılar.

Onder

LEVEL Merhaba,

Cevabın tam bir ay sonra geldiği için kusura bakma. Ama bu

ay üstünde fazla iş vardı. Neyse gelecek sayıda göreceksin zaten derginin yanısıra E3 yazılıyla doluyor.

1. Ben de 98'in ilk aylarında bir LG CD-ROM sürücüsünü almıştım. Geçen sene değiştirmek zorunda kaldım. Çünkü CD'lerin çoğunu okumuyordu. Pek çok eski CD-ROM sürücüsünde olan bir problemdir bu. Senin CD-ROM sürücüsünde oldukça eskidiğine göre artık ona daha dikkatli davranmazsan yakında bu problemle karşılaşman büyük bir olasılık. Ama CD-ROM'un eskimesinden dolayı performansının düşmesi

olunabiliyorlar. Ama sonuçta DVD-RAM 600 doların üzerinde DVD-ROM yazıcıları ise bin dolarlarla ifade ediliyor. Ve her ikisinin de Türkiye'de bulunabilirliği çok az. Eğer bu konuda ciddiysen veya oyle olan varsa SKY İthalat (Tel: (212) 225 68 08) ile görüşmesinde fayda var. Çünkü bulunabilirse sadece onlarda bulunabilir ve bu konuda benden daha bilgiliiler.

4. T-1 bir tür kablo sistemi. Leased Line yani SDN'e benzer bir çalışma prensibi var. Hızı ise 1554k. Baska bir deyişle 30 modeme eşit. Böyle bir sistemle

USB ekran kartı var mı? (Ne soru ama kafayı bunla bozdun mu diyen yene de ciddi olarak sordum.)

Dergideki en manyak Quake'ci hangisi ona da ayrı bir mail atacam.

Had sağol

Emre 'MEZARCI' Terzioğlu

LEVEL Merhaba,

ForceFeedback direksiyon için, benim tavsiyem Sidewinder FFWheel. Zaten onun dışında sadece Logitech'in FF direksiyonu var. Hatırlatmadan bu ay Guillemot'un FF direksiyonunu da incelemiş olmalıyım. Bir o ya-ziya bak. Eğer aksini belirtmemişsem Microsoft FF, USB cihaz her zaman daha sorunsuzdur. Ama oyun kontrol cihazlarında bunu abartmamak lazım. Çünkü gameport da aynı USB gibi hot-swappable'dir. Yani istediğin zaman söküp takabilirsin.

USB'den network kurmak için USB Laplink kablosuna ihtiyacın var. Bu ucuna modül eklenmiş bir USB kablosudur. Eğer iki bilgisayarın birbirine bağlayacaksan bir Laplink bir de normal USB kablosu gerekiyor. İkiden fazla her bilgisayar için buna bir USB Laplink kablosu daha eklemelisin.

USB her cihazı istediğin zaman söküp takabilirsin.

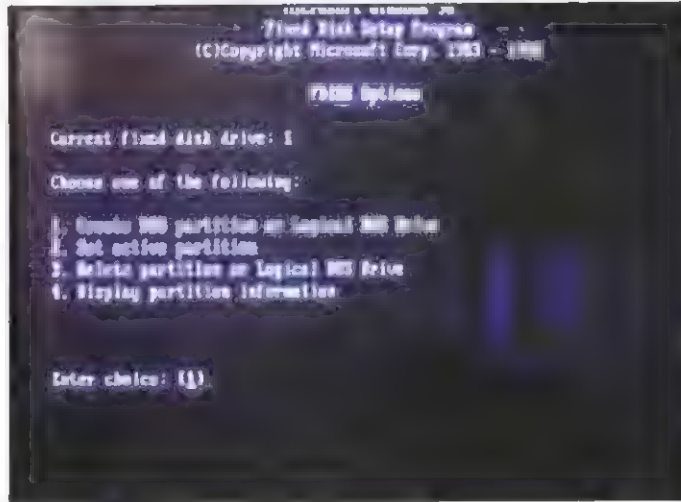
USB ekran kartı yok. USB'nin veriyi o hızlı ekran kartı için yeterli değil.

En manyak Quake'ci Kaan Onur'ne hoşnesini geneide o yazar.

Merhaba,

İlk olarak network hakkında size bir şeyler sormak istiyorum. Ben ve arkadaşım bilgisayarlarımızı network kartıyla bağlayıp oyun oynamak istiyoruz. Chip dergisinde bunun nasıl yapıldığı hakkında bir yazı okudum fakat pek bir şey anlayamadım. Lütfen ilk bilgisayarın oyun oynamak amacıyla bağlamak için neler gerektiğini ve bunların fiyatlarını yazarmısınız?

Cevabınız çok acil bekliyorum. Yusuf Eker



çok muhim değil. E-bette CD-ROM'lar yaşlandıkça yavaşlıyor. Ama performans düşmesi genelde oldukça azdır. Senin WinDac'da gördüğün performans ise CD-ROM performans ise geçerli bir krater değil. Çünkü bu hız öncelikle senin işlemci hızına bağlı. Ayrıca IDE yolları, hard disk hızı gibi başka etmenler de bu hızı değiştirir. Ve genelde senin de gördüğün gibi CD-ROM'un kendi hızından düşüktür.

2. Bence al. DVD-ROM yaygınlaşsa bile yakın gelecekte DVD-ROM yazıcıların yaygınlaşmasını beklemiyoruz. O yüzden CDRW'ler hala fazlasıyla cazip.

3. DVD-RAM aslında DVD-ROM yazıcı değildir. Ama gerçek DVD-ROM yazıcıardan hem daha ucuzlar hem daha kolay bu-

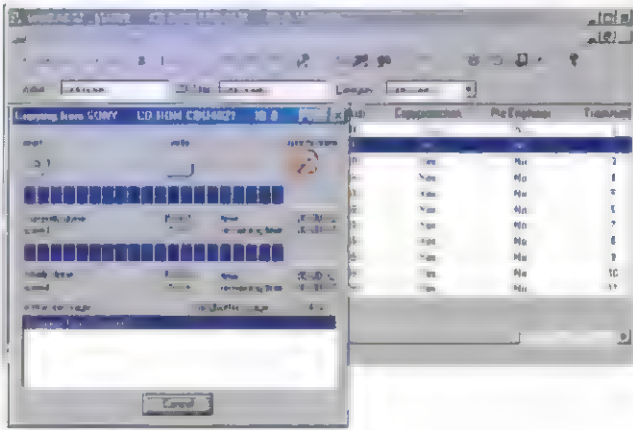
180kb/s download yapabilirsin. Ve aylık fiyatı 800 dolar civarında. Ama bunların hepsi Amerika'da geçerli. Çünkü bizde böyle bir sistem yok. T-3'e hiç girmeyelim istersen.

Sevgili Tuğbek;

Sorularının oyunla ilgili olmadığı için sana yazmay tercihi ettim. Şimdiden teşekkürler.

Sence en iyi (performans-yazılım) direksiyon pedalı hangisi? (FF'nin maliyeti USB olanlar da var mı?)

Bende 2 USB var şu anda birini kullanıyorum (modem). Diyeceğim ki bende 3-4 USB alet var ben bunları ayrı zamanlarda istediğim gibi söküp takabilir sorunlu kullanabilir miyim? Ayrıca USB'den nasıl network kurabiliriz, mümkün mü?



LEVEL Merhaba,

Network için gerekenler kısaca anıtaracağım ancak, bunları iki bilgisayar için gerekli olanlar. Mektubundan iki bilgisayar bağlayacağınız sonucuna vardım. Umarım yanımamış mıdır.

Öncelikle iki network kartına ihtiyaç var. Piyasada genelde Realtek ve Surecom bulunuyor. Bu iki kart da oldukça iyi iş görür. Fiyatları 20 dolar veya altındadır. İkinci ihtiyacın olursa bir Cross CAT5 kablo. Bu kabloyu hazır alabileceğin gibi istediğin uzunlukta yaptırabilirsin de. Fiyatı 2-3 milyon bir şey. Yapılacak gereken aslında çok basit. Kartları takıp sürücülerini yükledikten sonra iki network kartını CAT5 kablo ile bağla. Daha sonra masaüstündeki 'Ağ Komşuları' simgesine sağ tıkla. Eğer bu ikon yoksa network kartının sürücülerini yükleyememişsin demektir.

Buradan "eke" tusuna basarak gerekli istemci, protocol ve servisleri yüklemelisin. Client for Microsoft Networks Family yüklemen gereken istemci. IPX/SPX yüklemiyorsan kurarsın, NetBIOS/TCP/IP ise protokoller. Microsoft Ağları İçin Dosya ve Yazıcı Paylaşımı simisini de yüklemelisin. Her şey hazır demektir. Tabii önce bir Windows CD'sini takıp gerekli dosyaların yüklenmesini bekleme ve ardından bilgisayarın yeniden başlatılmasını.

Merhaba,

Bu ayki Level'deki Ace's Zone sayfası hakkında sormak istediğim vardı. Öncelikle underground sürücülerini çok aramama rağmen bulamadım. Acaba adreslerini yazabilir misiniz? İkinci olarak TMT2 yazınızın gerçekten büyük bir kesme niteliğe sahip olduğunu düşünüyorum. Ama neden sa-

dece bir sayfa ayırdınız, esas ayarları haziran ayında braktınız? Bunun bir ay nasıl geçecek?

Simdiden teşekkürler
Saygılar ve başarılar!!
Baykal Çakıcı

LEVEL Merhaba Baykal,

Underground sürücülerini adreslerini yazmasam daha iyi. Yani sonuçta underground'ar değil mi? Ama işine yarayacaklarsa ne önemi var ki? <http://www.react-torrentica.com/download.shtml> burada onlarca detonator sürücüsü var. Benim tavsiyem 384 kullanman. Ama 516 ile full-scale antia-asing'e bir göz atabilirsin. Sadece bir sayfa ayırmamın nedeni yer darlığı. Bir ayda üstün koru yapıp geçmek istemedim. Ama iki sayfa ayırma şansım da yok. Yani ne mektuplar kısılabılırım ne de incelemeler. Ayrıca donanım ayırdığınız sayfa sayısız da net. Bu yüzden kısıtlı dağınık değil tercihi ettiğim.

Selam,

İyi ki bu teknik servis bölümünü açtınız, yoksa ben ne yapacaktım? Ben bir iki soru sormak istiyordum ve sormak istemeye kalmayıp soruyorum.

1- DVD-ROM alıp da film izlemek için bilgisayarın konfigürasyonu önemli mi? (ki emimim vardı işi?)

2- Varsa bu en az ne olur?

3- Yine varsa düşük konfigürasyonu fimelemek kalitesinden neyi alıp götürür?

4- Donanım pazarı bölümündeki Toshiba 48x 6702 CD-ROM aynı zamanda DVD-ROM görevi yapar mı yapmazsa onu neden oraya koydunuz? Sorularımıza burada son verip cevap ayacağınızı düşünerek teşekkür ediyorum.

Doğa Kocagoz

LEVEL Merhaba Doğa,

Sorularının cevapları şunlar.
Evet vardır.

2- DVD filmleri mpeg kartı kullanmadan sadece software ile çözmek için en az PIII 350 işlemciye ihtiyacın var. Eğer işlemcin bundan düşüğe görüntü kaybı olmaz. Ancak kare atlama olur. Yani film, performansın azlığına bağlı olarak atlama atama oynar.

4- Toshiba 6702 sadece CD-ROM'dur. Yani DVD-ROM sürücüsüyle görünmez. Onu oraya koydum çünkü daha ucuz. Ekonomik bir sistemde aradaki 40-50 dolarlık fark çok önemlidir.

İyi Günler

Sayın Tuğbek Ölek,

Ben LEVEL dergisinin yayınlarını hiç bir sayını kaçırmıyorum. Laf fazla uzatmadan soruma geçiyorum. C sürücümü ikiye nasıl bölerim ve böylece sistem yeniden kurmam gerekir mi? Cevabı e-mail ile gönderebilirseniz sevinirim.

Saygılarımla
Orkun Coşkun

LEVEL Merhaba Orkun,

Hard-disk ikiye bömenin tek yolu fiziksel dedikimiz program yoluyla olur. Bu program DOS üzerinden çalışır ve bilgisayarınızda hard-disk üzerindeki her şey silinir. Eğer hard-disk içindeki her şey yedeklersen bunu yapabilirsin. Ancak daha önce yapmamış birinin kendi başına hareket etmesinden bir başkasından yardım almasını tavsiye ederim.

Selam,

Ben Emre. Benim ufak bir sorunum var ve bunu size sormak istediğim. Benim sistemim Athlon600 asus k7m anakartı creative ultra tnt2 128 MB PCI 33 RAM 19 inç hyundai 17 GB HDD. Sorunumsa, geçenlerde internete doğru düzgün bağlanamadığım için modemimi değiştirdim. Döndürdüm Supra Max USB modem aldım! Fakat modem taktıktan sonra bilgisayarım açılmamaya başladı. Çekilip çıkmaya başlayıp böylece kalıyordu. 2 gün boyunca uğraşmamama rağmen bir sonuç alamadım. Modemi söküp denemekse hiç aklıma gelmedi, çünkü modemim ilk taktığımda çok sorunsuz şekilde çalışıyordu! Bunun üzerine bilgisayarıcıya gittim ama orada mo-

dem olmadığından dolayı he-men açıldı. Eve geçip modem ve Microsoft SideWinder Precison Wheel'i sistemden çıkarınca PC sorunsuz şekilde açıldı. Ben 220 volt olan güç kaynağının yetiştirmediğini düşünüyordum. Bunun için ne yapmam gerekir? Monitör gücünü kasadan alıyorsa monitörün kablolarını değiştirip direkt priz kablosu taksam olur mu? Olsa bile güç kaynağında büyük bir arızalama olur mu? Ya da ila güç kaynağımı değiştirmem mi az mı? Kadıköy piyasasında 300 volt güç kaynağı bulabilir miyim? Jfkak bir sorum daha var. Asus K7m anakartı PC 133 ram destekliyor mu? Cevapları için şimdiden teşekkür ederim. Bana e-mail yoluyla cevap vermeniz çok iyi olur, çünkü Haziran'a daha çok var. Başarılarınızın devamını dilerim.

Emre Yenigezer

Not: (Şöhranda akıma geldi) Modem PC açıldıktan sonra takıldığında gene sorunsuz şekilde çalışmaya devam ediyor ama sanki monitörün görüntüsü biraz bozulur gibi oluyor. (Tiyor falan)

LEVEL Merhaba Emre,

Acıkkas o oldukça iyi bir test seti koymuşsun. Tebrik ederim. Güç kaynakları pek fark edilmese de çok önemli bir sorun. Erozyon gibi bir şey. Şimdiki tehlikeni kimse farkında değil ama böyle giderse yakında herkes güç kaynağını değiştirmek zorunda kalacak. Çünkü piyasadaki güç kaynakları çok büyük bir bölümü çok ama çok kötü kalitede.

Monitörün kablolarını şeye yarar mı açkças bilmiyorum. Benim bildiğim kadarıyla monitörün güç kaynağına taksan bile burada monitöre elektrik sağlayan iki priz gibi basit bir devredir. Yani bu güç kaynağının içinden geçmez. Ama yanılıyor da olabilirim veya piyasadaki güç kaynakları arasında farklılıklar da olabilir. Bir dene. Oldukça kolay bir iş bu. Yani sadece kablo değiştirmek. Eğer işe yarsa ne güzel. Ama işe yaramazsa yeni bir güç kaynağını nereden bulursun bilmiyorum. Çünkü söylediklerim gibi piyasadakiler çok kötü genelde. Eğer yeni bir tane gerekirse Elan V1 veya TASK dene. En azından güvenilir markalar.

Tuğbek Ölek

KİTAPLARI

DON KİŞOT'UN BUGÜNE ROMAN/İALE PARLA

İletişim yayınevi

ALBAYIM BENİ NEZAHAT İLE EVLENDİ/İHAMİ ALGÖR

DOST KİTAPevi yayınevi

92 DÜST/Bülent Ekenel, Ofset Yayınevi

PROUST YAŞAMINIZI NASIL DEĞİŞTİREBİLİR/Alain De

Berton, Sel yayınevi

EVİMİZİN TEK İSTAKOZU/Selim İleri, Oğlak yayınevi

KÖŞEYE KİŞİTİRMELER/Paul Auster, Can yayınevi

BENGAL GECELERİ/Muhsin Eşref, İthaki yayınevi

SAKIR PAŞA KÖŞKÜ / AHMET SAKIR VE SAKIRLER

Mehmedî Ermer Erişir, Bamsel yayınevi

BUDGET JONES'UN GÜMLÜĞÜ/Helen Fielding

Gündüz yayınevi

KAPTAN YEMECİ ÇIKTI VE TAYFALARI GEYİTİ ELE

GEÇİRDİ/Charles Bukowski, Paramis yayınevi

MÜZİK

IN Sync: no strings Attached

Soundtrack: Mission: Impossible 2

Santana: Supernatural

Sisqö: Unleash The Dragon

Joe: My Name Is Joe

Credence: Human Clay

Tina Turner: The Best

504 Boyz: Goodfellas

Dion: Chorus Fly

Faith Hill: Breathe

Bu yıl altıncısı düzenlenen geleneksel RÜ Rock

Festivalinde Gürol Ağırbaş, Phil Babil, İbrahim

Özdoğan, Abrar, Halsey'n Truht, Dönem, Amor ve

Öneri, BÖF, Comma, Radical Noise, Karmagözet,

Çiğdem, Hysteria, Anacrusis, Adil Servis, Be-humani-

ty, Antiseptik, Gökçe Baykal Benli ve Knight

Brazat sahne aldı.

Her sene Atina'da düzenlenen Rockwave Müzik

Festivali'nde bu sene çıkacak olan gruplar:

10 Temmuz Çarşamba: Oasis • Moby • Flaming Lips

11 Mayıs • Green

13 Temmuz Perşembe: Trips • Super Grass • Apollo

14 Mayıs • Plastica • Gallon Drunk

24 Temmuz Cuma: Iron Maiden • Dream Theater •

10 Mayıs • Septic Flesh • On Thorns I Lay

Konsertler hakkında daha fazla bilgi için

<http://www.didimusic.gr> adresine baka-

bilirsiniz.



Kutsal Dedektiflik Bürosu Douglas Adams

Her Otostopçunun Galaksi Rehberi serisi ile sadece bilim kurgu okurlarının değil aynı zamanda fantezi ve hatta mizah okuyucularının da ilgisini çeken Douglas Adams'ın Kutsal Dedektiflik Bürosu (Dirk Gently's Holistic Detective Agency) isimli kitabı, Sarma Yayınevi'nden Sevil Çeltik'in çevirisiyle çıktı. Kitap arada nemiher türü yöntemi herhale bu nun yer ne karmaşık keşmesi de geçerli olabilir, kullanan Doug las Adams'ın Kutsal Dedektiflik Bürosu için hayalet/korku/detek tif/zamanda gezinti/komedi kon u bir roman deneyir. Çevir menin oldukça zorlandığını dı sunduğum romanın ilk okudu ğumda gerçekten şaşırma ma na, bundan daha önemli çok öğe lendim. Aslında başka zaman o duka sığma gelebilecek bir çok konu (Örneğin Kenepon'un mer

divenlerden çıkartma iken ara da s kısmas bunun çin MAC al tında yazılan bir programın günlerce ça şıp bir çözüm üretememesi, roman cersinde ki kadar iy i şlenmiş çok arken yapabileceğimiz tek şey ona nanmak ve Douglas Adams'ın en iyi ya p bğışe olan kitap rersinde aslında bir

birinden çok ayrı o dudu su nu en bir çok karakter kulanma s, daha sonra aslında hepsinin bir ortak noktası oldu ğu ve soru nun çözümünün zaten burada yattığını anlaşılmış. Kutsal Delektiflik Bürosu dist ürlerden bir çok okuyucunun sıkı nadan ranatlı ka okuyabileceğ i o duka ilginç ve buram buram zeka ko



kan bir kitap "Elektronik Keşif bulas k makinesi ve video kayıt ci naz gibi, zaman kaybını önlemek için yapmış bir makinedir. Bulas k makine er i an s kic tabakaları kar ve siz b i s k n t dan kurtarır. Elekt ronik keser de sız için bir şeyle

re anan ve boyace butan o şeyere nanmak gibi ç tükce zahmet artan bir s yapmaktan sız kurtarır. Savaşın bars o du ğuna, yinin kötü o du ğuna, ayın may peynirinden yap m ş ol du ğuna ve Tanrı'nın bel i ş t r posta kutusuna ğündenicek çok m ktarda paraya iht yac o du ğuna nanmakla geçen ç ğ n ca bir haftadan sonra "

Bir Ridley Scott Filmi The Gladiator

Benim için oldukça sessiz ve sakin geçen sinema hayatı bu sezona qımı den son bir kere daha hareket lendi ama sanırım bu sezonluk bu kadar. Evet ara sınıd A e naya c kmeye ge di. Bir kenar da General Maximus, diğr taraf ta ise Roma'nın demokras i karşı korkak kendine güven i olmayan ve en ol en İst kardış ne as k olan yeni imparatoru. Bu sa vels k m kazanacak dersiniz.

Film Roma c t duların Gen eral Maximus kon ulas da German a barbarlarını bozgu na uğratması ile baş yor. Bu sahne Braveheart ta Frans z ordular ile skoc halkının sa vası ve Er Ryan Kurtarmak'ın başındaki çıkartma sahne er i nantıdır. Çok hızlı ve deşet bir şekilde başlayan film, so nuna kadar bu temposunu koruyor. The Gladiator özelik e Alien ve Blade Runner gibi baş yapıtların atarı Ridley Scott'ın arada yaptığı G. z ne i gibi korkunç filmler sonras ında (ki bun arda senaryo dan dolayı yapılabileceğ pek bir şey yoktu ve Maximus ro undek Russell Crowe için de

Kostüm k sonras ında as lık s f m i o d u ğu s dylenebilir. Film i ntekte olan Roma imparator u Marcus Aure us'un imparator u qu o ğlu Commodus yerine Max mus'a d iretmek istemesi ve bu nun üzerine çı ğ na do en Com modus'un Maximus'u ve a esini o d r t m e k istemesiyle baş yor. Oldurameyen Maximus'un ger dönerik intikam a maya c a s ma

sı ve tabiri sadakatle bağ l o du ğu Marcus Aure us'un son iste ğ i yer ne getirmeye c a s ma s a e y e r a n d i r u k n o k t a s n e a k y d Marcus Aure us savaş a geçen 20 sene sonrasında aslında hı c bir şey kazanmamış oldu ğ unun farkına varır ve artık y o z e s m a y a b a s e y a n k ü l t ü r v e m e d e n y e l m e r k e z i R o m a n ı n ç e k i d ü z e n e ğ i n p M.S. 180 y ında illi cam

huriyet an ed il p demokras i ye geçmesini ister.

Filmde çok fazla kulan an b i ğ s a y a r e f e k t e n b o y c u b r t a n h i l m d e g o z e n i ğ b a t m a z k e n k u l a n a n k o s t ü m l e r v e d e k o r a s i s e f i l m ü z e r n d e n e k a d a r ç o k ç a l s ı d ğ ı n ı g o s t e r g e s i C o l o s e u m s e t i n d e k u l a n ı l a n 5 0 0 0 f i ğ ü r a n d a d e v a s e l b i r k a d r o n u n s a r e t e s i T a r h i f i l m e r a r a s ı n d a b i r S t a n l e y K u b r i k s ı n ı ğ ı l e k a r s ı l a s t ı m a k g e r e k i r s e S p a r t a c u s b u f i l m l e e s g o r u n u r u z . Ö z e l i k e t a r h i l e r k i f i l m e r d e n h o s l a n ı y o r v e d u ğ u r s a v a s v e d o n u s s a h n e l e r i n d e n k o t a y o n d e e t k i l e n m i y o r s a n z b u f i m l e k e s i r i k i e g ö r m e l s i n i z v e h a t t a m ü m k ü n s e e d i n m e i s n i z





Greogarian Master Of Chant

Adını yaptığı müzikten alan Almanyalı grup Enigma'dan sonra Greogarian tarzında Era adlı yeni bir grup adını duyurmaya başladı. Era'nın yaptığı müzik ağırlıklı olarak telaffuz edilebilir. Grubu Enigma'dan ayıran en büyük özellik ise, öze ike daha önceki albümlerinde, Enigma'ya göre çok daha tutucu bir hava sergilemeleri. Öyle ki daha önceki parçalarında neredeyse Kavye



nerikinde hiçbir müzik aleti kullanılmamış. Zaten Master of Chant çekici hale getiren de kendi tarzlarında yorumladıkları eni parçaları ki, bunun için yaptıkları müzikle tarz olarak Enigma'ya çok fazla yaklaştıkları soyenebilir. İşte bu parçaardan bir kaç: Dire Straits'dan Brothers in Arms, Eric Clapton'dan "Tears in Heaven", Percy Sledge'den "When a Man Loves a Woman", Metallica'dan "Nothing Else Matters", R.E.M.'den "Losing My Religion", Simon & Garfunkel'den "Sound of Silence". Dinlendirici bir albüm olan Master of Chant' özellikle bu tür eni enenler mutlaka arşivlerine katmalılar.



Guano Apes Don't Give Me Names

Bu sayfadaki Almanya çıkışlı ikinci grup olan Guano Apes'in yaptığı müzik çin, mea denebilir. Daha önceki albümleri ile Almanya'dan çıkip Avrupa'ya açılan ve hatta ülkemizde de kendinden söz ettiren Guano Apes, Don't Give Me Names isimli albümlerinin tanıtımı için çok bilinen bir yöntemi kullanarak eski bir hit parçayı Big In Japan' yeni

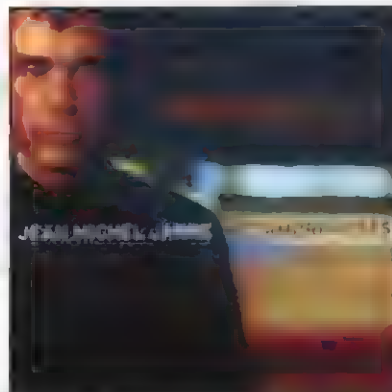


den yorumlamışlar. Buna için kötü diyemem çünkü şu an en fazla Download'edilen MP3'ler arasında yer alan bu parça aynı zamanda listelerde de üst sıralara oynuyor. Bunun nancinde yaptıkları müzik oldukça kaliteli ve özellikle Stefan'in agresif vokali ile ayrı bir hava kazanıyor. Ayrıca CD'de bulunan arabirim sayesinde Guano Apes hakkında daha fazla bilgi (Almanca/İngilizce) edinebilir ve albumun çıkış parçası olan Big In Japan'ın klibini de seyredebilirsiniz. Eğer yeni gruplara şans tanırıyorsanız Guano Apes'i de denemelisiniz.



Jean Michel Jarre Metamorphoses

Eğer özellikle elektronik müzik veya new age dinliyorsanız ve hatta Jean Michel Jarre ile tanışmadıysanız artık zamanı geldi. New age'in babası olarak nitelendirilen Jean Michel Jarre'i mutlaka bir programın jenerik müziğinde dinlemiş olmalısınız. 2000 yılında naen varolduğunu ve çok da iyi olduğunu kanıtlamak istercesine çıkardığı Metamorphoses'un daha önceki çalışmalarından ol-



dukça farklı olduğu söylenebilir. Göze çarpan ilk deşislik, Fransızca ve İngilizce linklerinde şarkı söyleyen yeni bir bayan vokal ve daha önemlisi bizzat kendisinin söylemesi. Çünkü, şu ana kadar şarkılarında ses değıştiren kullanıran veya sadece konuşan Jarre bu albümde şarkıda söylüyor. Toplam 12 şarkılık albümde sadece 3 çarpanın tam anlamıyla enstrumantal olduğu soyenebilir ki albümde göze çarpan ilk parça da bunardan bir. Bell Oxygene, Equinoxe veya Magnetix Fiedisi gibi aynı çizgideki kasıklere alışık olan dinleyiciler için sürpriz olabilecek Metamorphoses Jarre ile tanışmak için de ideal bir albüm.



Borknagar Quintessence

90'lı yıllar oldukça etkiliyeyen Doom ve Black Metal, eskisine nazaran artık daha olgun projelerle karşımıza çıkıyor. Bunlara iyi bir örnek de Borknagar. Grup ilk olarak 1995 yılında naa grubun bütün söz ve müziklerini yapan Oystein Games Brun tarafından kuruldu. Bir yan proje olmasından dolayı birçok eleman değıştiren grup şu anda vokal ve bas gitarda Simen Hestnes, gitarlarda Oystein Games Brun ve Jens F. Ryland klavyede Lars Nedland (Soielfald) ve davulda Asker Mickelson ile geçtiğimiz günlerde Quintessence albümünü çıkardı. Century Media etiketi altında çıkan albüm grup üyelerinin bütün olgunluklarını yansıtır. Quintessence grubun eski albümlerinden daha hızlı fakat mükemmel melodilerle ve Simen Hestnes'in vokaliyle insanı büyüyor. Çok etkileyici bir giriş şarkısı olan Rivalry of Phantoms'dan sonraki The Presence is Omnipresent ve albümde videosu çekilen tek şarkısı Coossus benim favori parçalarımdır. Diğer 7 parça da oldukça başarılı. Eğer Doom ve Black Metal dinleyicisiyseniz bu albümü mutlaka edinmelisiniz.



in Games Brun ve Jens F. Ryland klavyede Lars Nedland (Soielfald) ve davulda Asker Mickelson ile geçtiğimiz günlerde Quintessence albümünü çıkardı. Century Media etiketi altında çıkan albüm grup üyelerinin bütün olgunluklarını yansıtır. Quintessence grubun eski albümlerinden daha hızlı fakat mükemmel melodilerle ve Simen Hestnes'in vokaliyle insanı büyüyor. Çok etkileyici bir giriş şarkısı olan Rivalry of Phantoms'dan sonraki The Presence is Omnipresent ve albümde videosu çekilen tek şarkısı Coossus benim favori parçalarımdır. Diğer 7 parça da oldukça başarılı. Eğer Doom ve Black Metal dinleyicisiyseniz bu albümü mutlaka edinmelisiniz.

Size anlatacak bir masalımız var...

Merhaba dostlar,

Bu ay, FRP köşesi'nin "FRP"si izinde. Onun hemen yanı başında, sanki tek amacı ona anlam vermekmiş gibi duran, oysa gerçekte görüldüğünden pek farklı bir sözcük davetli sayfalara: "Köşesi"



Gokhan Habiboğlu & Batu Hergünel

Bu aralar ne oynuyorlar?

Shadow Watch

Medieval 2

Heroes 3



yuyor. Kafesine sığmıyor, kafesini parçalıyor, o şının görünümünden de eser kalmıyor. Gr nucre erimiz dışlemeye, bınaklarıyla c zmeye başlıyor. Kafamıza dana faz a sığmadığını fark ettiğinde dışarı çıkıp karşımıza dikiliyor. Her aykıldık hesap asma başlıyor artık.

Kimi zaman ar yalnız olmuyor. Diğer yazıları da yanına almış, sağ ve sol koldan saldırıyor. En çaresiz anlar mızı bilip, talih sızlıklardan, üst üste gelen olaylardan yararlanıp d kkatımızı dağıtıyor. İşte böyle anlarda Gokhan'la benim metotlarımız da değişiyor. O, gelenleri birer ikşer savuşturuyor. Hepsinin birleşip vurmasına izin vermeden. Zamandan bir z rih var onun, tek tek b tır p yazılarını çıkışa geli-

Koşeler nasıl yaratıklar-
dır, ne yerler ne içe-
ler, hiç merak etmiş
miydiniz? Emin olun, bu yazı
dan sonra etmeyeceksiniz.

Bu ay, FRP köşesi'nin "FRP"si
izinde. Onun hemen yanı başın-
da, sanki tek amacı ona anlam
vermekmiş gibi duran, oysa ger-
çekte görüldüğünden pek farklı
bir sözcük davetli sayfalara: "Kö-
şesi"

Koşeler nasıl yaratıklardır, ne
yerler ne içe-ler, hiç merak etmiş
miydiniz? Emin olun, bu yazı
dan sonra etmeyeceksiniz.

Koşeler yazının icad ve mülk
yetçilik kavramının geismesi ka-
dar esk varlıklardır. Bİ'nin pek
çok turun aksine sayıları gün
geçtikçe arttı. Öze likle matba-
anın ve kitle iletişim araçlarının
yaygın k kazanmasından sonra
dünyanın hemen her yerine ya-
yıldılar.

Benim size bahsetmek istedi-
ğim ise Gokhan'la benim "min k,

sırın" kösemiz.
Her ayın yirmi
besinden sonra
z hnimizdeki kü-
çük kafes ne ka-
panan ve ara sı-
ra akımıza ge-
enlere kapy aç-
mak için burnu-
nu dışarı çıkart-
ması dışında or-
tada görülme-
yen bir köşe.
Ayın on besine
doğru, yemeğini
buzim elimizden
yemey bırak-
yor. Aç kaldığını
sanmayın sakın,
bu sırada yaz-ış-
ları mudurleri ta-
rafından gizli-
den gizli ye bes-
lenmeye başladı.
İçin için y-ye-
se-riyor.
Gün be gün bu-



yor. (Bu geceki sabanlamamız, ufak bir istisna o mallı, değil mi dostum?)

Ve ben beklemeye başlıyorum. O zaman gıyıyor, demiyim. Bense zaman yıyorum, hatıra yamıyorum ne kadar önceden beri. Sevgi parak zirhim, çıncın mıs, beni koruyamayacak durumdayken gözlerimi kapatıp yumruklarımı hücum edenlere savuruyorum. Her seferinde yetişmes için dua ederek, bir dahakine her şeyin zamanında yeteceğine dair kim bilir kaçınıcı sözleri vererek.

Koruyucu melegim yardım ederse hepsi gıyıyor ve "koşe" ile başbaşa kalıyoruz. Sın bından sonraki kısmı da bir rodeoyu andırıyor. Bazen yice hatçı, yice yola gımezi oluyur. Sır koşel. Ama tıraf etmek gerek, bu mücade eden rahatsızlık duymuyor. Hıcbımız. Kimi zaman o ben gıtmek istediği yere sürüklüyor, kimi zaman da ben onu. (Adını zın başında "ed tor" ya da "yün yazan" s fat o ması as a kontrolün sizde o dıgu an amina gımez. Akinizda tonla fikir. Bin bir niyet geçersin z masanın başına. Sonuçta ortaya çıkanın pek azı tamamen sizin denetiminizde. Tamamen düşünüşünüz gibi kağıda gıemiş o andır. Koşeler zorlu hayvanardır.)

Mucadelenin sonunda o tek rakı küçük uysal haline gıer donuyor ve hiç bir işaretle beklemeden zihninizdeki küçük yenne gıer donuyor. Ben yorulmuş, gözlerimi yarı kapalı uyasıyorum kapıya. Gökhan ben bekliyor "Özur dilerim" diyorum, yne gıeciktım. Her zamanki gibi gıı umuyor; Öncemi de gı had gı de m."

Gelip gıeld gı m z savaşların madayaları koltuk altımızda yazısları mudürüne gı dıyoruz. Cem, eskiden Sinan'ın yaptı gı b bizi suzup. Gelecek aya yazların z vaktinde getiriyorsunuz!" diyor. B z de "Tamam, patron!" var bir baş hareket yile onaylıyoruz. (İyi de b z nıye b yık a tından qulum suyoruz?). Belli, onun dı için den. Stanların z ve rozetlerin z, beyler" demek gıeyyor ama, kı yamıyor ste.

Odadan çıkıp koşe'm ze bakiyoruz. "Sakın bir numara yapayım demel

Son gülümseyen o oluyor.

Tüm bunlar size biraz abartı gelebilir. Ancak bizi ne kadar zorlasa da, işlerimizi ne kadar sıkıstırsak da, oturup bir real time stratejinin menüleri bir adventu

re'in müzik ve grafik kartesi arasına sığdıramadığımız tüm düşüncelerimizi, ruh halimizi, keyiflerimizi her zaman açıkça söyletmesek de okuyucular için kelimelerin maske edemediği sıkıntılar,

Sık sık yol hakkında öyküler anlattım sana
Avare gibi yaşadım, günü bekleyerek
Eğer elini tutsaydım
Ve şarkılarını söyleseydim
Belki "Gel yat benimle, sev beni," derdim
Ve ben de kalırdım

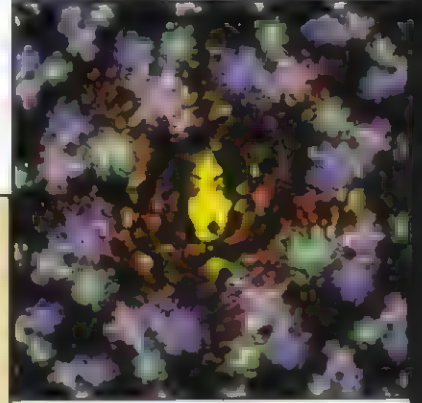
Ama sanırım yaşılanıyorum. Ve söylediğim şarkılar
Bir yel değirmeninin sesi gibi yankılanıyor ortalıkta.
Sanırım hep bir askeri olacağım kaderim.

Çoğu zaman bir gezgin oldum, yeni bir şey arayarak
Günler eski, geceler soğukken, gezdim, sen olmadan
Ama o günlerde seni gördüğümü sandım, yanı başımda
Körlük karmaşık olsa da, gösteriyor ki değilsin burada.

Ama sanırım yaşılanıyorum. Ve söylediğim şarkılar
Bir yel değirmeninin sesi gibi yankılanıyor ortalıkta.
Sanırım hep bir askeri olacağım kaderim.

Yel değirmeninin sesini duyabiliyorum
Sanırım hep bir askeri olacağım kaderim.
Sanırım hep bir askeri olacağım kaderim.

Deep Purple, Soldier of Fortune, 1974



mızı anlatabilmemizin tek yolu koşe' erimiz. Bizim için o kadar önemli ki, bu minik hayvanlarımız. Bu sayfadakiler, sizlere gıden posta guvercinlerimiz, zaman zaman bizi terk etse de oksayıp şımarttığımız kedilerimiz, dergiyi koltuğumuzun altına alıp gezintiye çıkardığımız kopeklerimiz. Ve saire ve saire, ve saire.

Off, yne çok konuştum. Başağıttım, akıma baska şeyler geldi, bugün otobüsteki gençlerin sohbetleri gibi. Soldiers of Fortune'dan bahsediyorlardı. Bana baska bir Soldier of Fortune'u anımsattı. Daha eski, daha az kanlı. Bekli sz de anımsamışsındır, SoFun yalnızca bir oyun adı o mad gıni.

Bekli içinde bulunduğum yorgun final haftaları, belki sorumsuzluğu tersine çevirme çabası, belki gece, belki suçluluk, belki müzik, belki de göz önünde koçaman bir "Her şey başa sar" düşüncesinin olmaması bunları yazmamı sağlayan. Tümünü yazmak istem ş mıydım? Hiç sanmıyorum. Gordunuz, bizi bizden çok daha iyi kontrol ediyorlar, bu minik hayvanlar.

(Ö.)Batu Hergünel &
Gökhan Habiboğlu

Not: FRP hakkında tek sözümü de söyleyeyim. Oy e bit rey m istedim. ITU FRP Kulubu, artık gıe nıksellesen. Tı CON'u 24 25 26 Haziran tarihlerinde düzenliyor. Masalusta, live action, defne avı. Katılım herkese açık. Özellikle oyun tecrübesi olmayanlar için bulunmaz fırsat. Her şey yolunda gıderse, orada görüşmek üzere!

Batu ve Gökhan son zamanlarda Cem'in kendilerine çizdiği yalan imajı şiddetle kınamaktadırlar... Onları bilen bilir, kalanlara selam olsun.

Yapışık İkiizler

GÖKHAN & BATU

Level'in ilk sayılarından itibaren yazılar ile sayfalarımızı onur andırarak arkadaşımızdan fazla bahsetmediğimiz fark ettik. Dolayısıyla bu ay onları size daha iyi tanıtacak bir fotoroman yaratalım istedik. Ama "yapışık kızlar" Gökhan ve Batu'nun hayatlarını yakından incelediğimizde, açıkça ifade edelim, kayda değer fazla bir şey bu amadık. Gökhan full time eğlence peşinde koşmak isterken dans pistlerinden inmeyen bıpkı bir Boğaziçili, Batu'da her türlü "asla canlı canlı kesmem" palavraları

na rağmen, tıp fakültesi laboratuvarlarında günde beş kurbaga doğrayan bir doktor aday. Arada sırada oyun oynadıklarını da biliyoruz. Ama işte heyecan yaratacak bir yan arına rastlayamadık.

Ancak size Gökhan ve Batu'nun Büyük Büyük Büyük Baba anı o an Gökhan ve Batu'dan bahsetmek istiyoruz çünkü Gökhan ve Batu gibi yapışık iki o an Büyük Büyük Büyük baba anının çok ılgın ve romanlık bir o ay yaşadıklarını öğrenmiş bulunuyoruz.



Cem Şancı

Bu aralar ne oynuyor

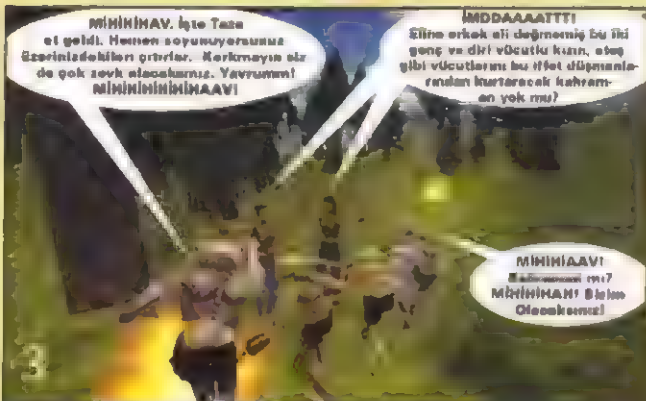
Asheron's Call
Counter Strike
Shadow Watch



Deminde ifade ettiğimiz gibi, Büyük Büyük Büyük babalar (ya da baba mı demeliydik acaba?) Osmanlı'nın Avrupa eyaletlerinden birinde yaşayan kendi hallerinde iki (ya da bir mi demeliydik acaba?) terzidirler. Aslında o zamanın modacıları gibi bir şeydirler (ya da şeyler). Zaten üzerlerinde kıyafetlerin renkleri ne, kesimleri ne dikkat ederseniz, tıpkı, marjinal bir modacı o dukların anırsınız. (Tekil çoğul eklerde biraz karışıklık oluyor, pardon...) Birinin ismi Gökhan diğeri'nin ismi ise Batu'dur.



Bu gençler az para kazandıkları için, her akşam evlerine yemeklik malzeme alamamaktadırlar. Ancak ortaçağ sağolsun ellerine kılıçların ağıdılarını asanlar gibi ormana dalıp, tavşan, geyik falan avlayarak her akşam yemeklerini karşılamaktadırlar.



Gökhan ve Batu sesini geldiği yöne girdiler ve karşılarına hiç beklemedikleri bir manzara çıkar. On arca yıldırbolge na kına kanı kusturan Kedi Adamların bir bölümü. İki genç kız bir kuytuda kırmış, kötü emellerine alet etmek üzeredirler.



Sevgili Editorlerimizin (editörümüz mü demeliydik acaba?) saygıdeğer büyük büyük büyük baba anı Gökhan ve Batu, önce şaşırıp kalırlar. Kızlar güzel mi güzel, ama mı alımlıdır. Çerçi can da güzeldir ama esas sorun erkek geleceği düşürme tehlikesidir çünkü karşılarında beş adet azmış ked adam vardır.

Gökhan ve Batu, zorda kalmış iki savunmasız bayan ile birtakım rakmayacak bir şövalye ruhuna sahiptirler ve gözleri kizlardan başka şey gomeyen ked adam ara, Ah ne verdirse, dalarlar. Onları farkedenden bir kedi adam çoktan cennetindeki atalarının ruhları ile buluşmuşlardır. Dğerleri de zaten bavalları'nı top amaktadırlar.

Haziran Sıkıntısı

Tepemdeki bulut şimdi nerde?

Nihayet meteoroloji tanrıları ses mi duydu ve sıcak bir Nisan'dan sonra, serin hatta yağmurlu bir Mayıs geçirdik ama Haziran konusunda hiç umudum yok. Kurak bir ay olacağı kesin. Haziranı kurak yapacak o anı şey sadece ustumuze tek damla yağmurun yağmaması olmayacak munte melen.

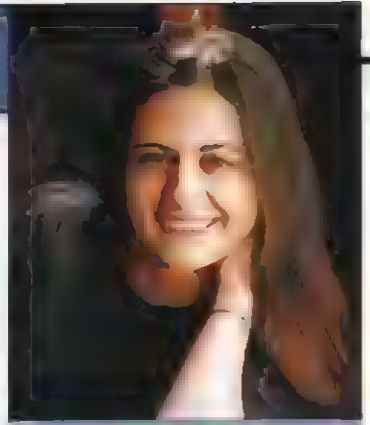
Her şey gibi oyun piyasası da kendini bezgin güneşe teslim edip birkaç ay doğru, düzgün bir şey üretmemeye hazırlanıyor. Bu ay yayınlanacağı açıklanan oyunlar arasında ben ilgilenebilecek olanların sayısına bakarak söylüyorum bunu. Haziran ayının en "serin" oyunu Ground Control olacak ajandamın söylediğine göre. Sierra'nın bu yeni futuristik strateji oyunu başlangıçta sadece teneye yığılı birimlerinle uzayda bir yandan yaşayacak alanlar yaratmaya çalışırken bir yandan da değışmez kottaye karşı savaştığınız standart bir oyun gibi görünebilir ama değil. Aslında Ground Control'u önemli yapan bir özel işi de kendini fazlasıyla yıpratmış olan realtime strateji turu içinde yığılından kopmayı başaran oyunlarla çok sık karşılaştırmışım zama oyunu

tek başına mercek altına aldığınızda da kayda değer olduğunu göreceksiniz. Her neyse, şimdi burada bir preview havasına girip size GC'ün neye benzediğini anlatacak değilim. Bunun dışında goze çarpan ilk oyunlardan biri de Black Isle'in ve doayısıa Interplay'in Forgotten Realms evreninde geçen ve "sminden anla yacağınız gibi sı son derece "serin" topraklar üzerinde oynatacak olan Icewind Dale. Diablo II beklemekten sıkıldıysanız ve kendinizi bu konuda bir çıkış arıyorsanız Icewind Dale doğru adres olabilir. Bu arada, Interplay'in bugünlerde sık sık adını duymak çok güzel. Baldur's Gate, saymazsak Fallout II den beri neden se işleri bitmiş gibiydi ama şimdi yayın takvimlerine bakınca bu sessizliğin yoğun bir çalışma ve toparlanma sürecinin parçası olduğu anlaşılıyor.

Bu ay ne oynasak adlı köşemin sonuna bu kadar çabuk geldik işte. Bir açıdan bakıldığında haksızlık ettiğimin farkındayım. Daha doğrusu, o açığı henüz fark ettiğim için haksızlık ettiğime de şimdi karar verdim. Bi yorsunuz iyi bir oyunun tamamı anması en azık yıl sürüyor ve her zaman sürenin uzamasıyla oyunun kal-

tesini arasında doğru orantı olmaması da bu sürenin üç dört yıl çıkacağı da oluyor. Öte taraftan halihazırda bütün dünyada bu iş ciddi şekilde yapan en fazla 30-40 tane geliştirici var. Tabii bir de sıradan bir oyuncunun zaten ayda ikiden fazla oyun oynamadığı, hatta yeterince beğendiği bir oyunu oduğunda aylarca başka bir şey oynamadığı düşünülürse durum gayet normal. Bunun ne kuraklıkla, ne bezginlikle ilgili yok. İnsanlar sırf biz haklarında bilmiş bilmiş kritikler yapılmı diye oyun çıkaramaz ya! Pekiyi, oyle olsun.

Aslında bu ay yani Haziran'da ne çıkacağı beni o kadar da ilgilendirmiyor. Çünkü bir Mayıs sonu oyunu olan ama ben bu yazı yazarken henüz Leve kutuphanesine giğmemiş bir oyunla yakından ilgilenmeyi düşünüyorum. Tam Sims hastalığından kurtulmaya başlamışken bu yeni bir Maxis satırısı ama şikayet etmiyorum. SimCity 3000 Unlüm ted'la henüz karşı aşmadım ama bu tipki aileden birini 2 yıldır filan görmemek gibi. Mutlaka son bıraktığım haline göre değışiklikler olacak ama sonuçta bildiğim, tanıdığım ve kesinlikle birlikte vakit geçirmeyi özlediğim bir SimCity oyunu. Şte. Oyunun genel yapısında herhangi bir değışiklik yok. Sadece gidip görmeyeli daha renkli ve bol seçenekli bir yer haline gelmiş sevgili Sim şehrimiz. Tatili geçirmek için ideal bir seçim olabilir. Yerleşmişken Sim ailesinin yeni ferdinden de bahsetmek istedim, SimsVille. Hem yillardır süren SimCity liginin hem de The Sims'ın yarattığı fırt-



Serpil Ulutürk

Bu aralar ne oynuyor?
Shogun
Techyon
Army Man

nayı değerlendirmek isteyen Maxis bu iki oyunun arasında bir yerde duran yeni bir oyun yaratmaya karar verdi. SimsVille'de ne SimCity'de olduğu gibi bir belediye başkanını ne de The Sims'deki gibi kendinden ve ailesinden sorumlu evde bir insanı oynuyorsunuz. Bu kez işiniz SimCity'nin şehirlerinde yaşayan The Sims'ın ailesinin mutluluğunu sağlamak. Yani tek tek evlere girerek insanların şehir hayatından beklentilerini gerçekleştirmeğe çalışacaksınız. Ama her semte elektrik, su götürerek, çöpler temizleyerek değil. Jazz dinlemekten hoşlananı bir aileyi yakın arından bir jazz bar olan bir eve yerleştirerek, gençlere yeşillan bir birerinden rahatsız olamayacakları kadar uzak mesafelerde tutarak, vs. Önümüzdeki sonbahara kadar oyunun bitedeği söyleniyor ve neler vaat ettiğinin konusunda çok da fikrim yok ama yenisinden yoğun olarak Maxis etkisi altına gireceğim bir dönem başlıyor gibi ba.

Son olarak, Mayıs ayının sonunu ve bu yılın son serin yağmurlarını Shogun oynayarak ve "Why does it always rain on me?" diye soran şarkıyı dinleyerek geçirdiğimi, bunun sonunda da oynasız, yağmursuz ve Mayıs z kaldığım ama bütün bu yoksunluk hissini aslında büyük oyunun bir parçası oduğuna bildiğimi birinizi istedi mi. Hoşçakalın!

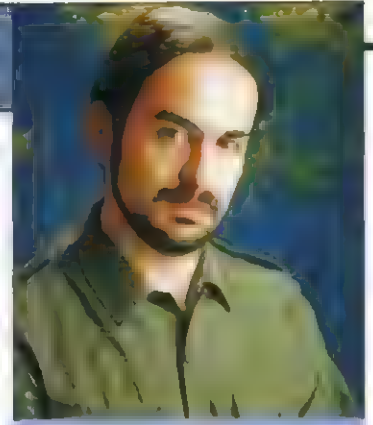
Serpil Ulutürk

Serpil Ulutürk her mevsimin güzel yanları olabileceğini inkar eder ve inatla tüm yıl boyunca Aralık ayında yaşamak istediğini beyan eder. Kendisini Sibirya'daki buromuza atama çalışmalarımız başladı

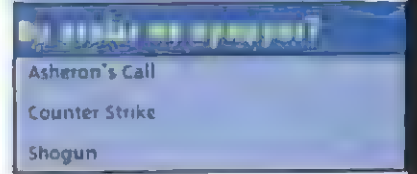


Yeni Dünyadan İzlenimler

Seyyahlar hep yanlışındadır dünyanın.
Yaşamaktır asıl olan dünyayı, gidip görmek
değil.



Tugbek Ölek



gill orada. İşte bu yüzden meleklerin şehri yedi tepeli İstanbul'dan güzel. Aslında İstanbul'un ruhunu ve mistik güzelliklerini, civil ve canlılığı, her bir birtaneden farklı semtlerin düşününce meleklerin şehri sadece bir col parçası o abıdır. Ama o büyük, boş, sıkı şehirde insan olmeyen bir değer

Yedi tepeli şehir

Donuş yolu başlıyor. Sanırım tam zamanında. 5-6 gün bu şehir için fazla bile, eğer yaşamaya caksan. Ve insan sevdigini alıştırıyor. Çok kolay oluyor. Gittiği yer güzel olsun veya olmasın. Ve işte son kez anımsızca büyük yollar, son kez içine gömülüp kaldığı koca taksit ve ben. Yeni Dünya'nın yasal sınırlarından çıkaran kapı. Ve bir sürpriz... Aldous bekliyor burada bizi. En on de rafın tam ortasında. İnsanlar Yeni Dünya'da o dukanın farklıkindalar galiba. Ama bu bizim yeni dünyamız değil. Aldous Senin Yeni Dünyanın ıkkırdık bir utopyaydı; ben miki de her ne kadar oyunlar üzer ne kuru sa da insanların bir bir ne oyun oynamadığı bir dünya. Bu dünyada yeni olan tek şey fethedilmiş Dreamcatcher'ların nancıtan ned yelik eşyaya donuşu. Yeni Gidelim buradan.

Ve işte gecenin içinde ısıkları yavaş yavaş sonen Meleklerin Şehri ve işte başka bir gecenin içinden parlamaya başlayan Şehir İstanbul. Koca tenekeli kuşu havada tutan flapları kapanıyor ve duruyoruz. İnme vakti... Ve aç kurtar gibi bakan taksici sürüsüne adanmadan şehre soylenen ilk söz "Keşke sen de olaydın be Sinan".

Tugbek Ölek, oyun gereği iki adım yolda kendini seyyah eyler.

Bu benim ilk yurtdışına çıkışım. Dünya ile ilk karşılaşmam. Uçak navalarınp da İstanbul kucuk dükce büyük bir kaçışın küçük bir provası belki. Beki de çocuk ruhunun kızı okyanus görececek olmasından dolayı heyecanlanmas. Çoğunlukla merak elbette. Ne göreceğine dair. Yeni Dünya'ya yapılan ilk yolculuk. İkimde garip bir duygu. Hissettiklerimin Aldous'un ilk Yeni Dünya seyahatinde hissettiklerine benzer olduğunu söylüyor. Ama buna nana sım yok. O böceklerden mitolojiye kadar her şey bilirdi. Benimse modern sanal kahramanlık masallarımızda biddim bir şey yok. Ama eminim ki o da her uçağa binisinde Flapları izeyip durmaktır. Onların koca tenekeli kusu havada tutabilmek için nasıl da genişleyip daraldığını görmek için. Acaba onun zamanında uçakların Flapları var mıydı?

Bu uzun yolculuk sırasında Yeni Dünya'dan önce görülen yerler olduğunu bilmezdim. Ama şimdi aklımdan dev buzular ve bitmek tükenmez karlı uçurumlarıya Crenland geçiyor. Bu manzara karşısında çocuk kendini trende zannedebilir. Çok küçükken dedesiyle yaptığı bir tren seyahatı yüzünden olsa gerek. Camdan bakarken hep dalar k

nılmış ağaçlar vardı. Kim yapmış deyince dedesi "Kar yapmıştır" demisti. Çok kızdım. Kara bu yüzden. Ama büyülmeye affetmiştir onu. Dalar kırık büyük ihtimalle tren yolundan kar kaldıran ekip erdi. Kar ağaçlara kıyamazdı. İşte bu yüzden ne zaman yarından karlar kayıp geçse tren hatırlar. Dedesini ve kırık dalar hatırlar.

Yeni Dünya'yı görmek çok sağırtıcı olmuştur. Tıpkı Gökçük'e doğru denizi görmek gibi. Dumdüz bir dünyadır orası. Dumdüz ve dümenimsiz. Cetvele oçulup koca yollarla bolunmuş dev ovalar. Basık tek katlı şehirler. Ve hiç de beklenmedik bir hayal kırıklığı.

Meleklerin Şehri

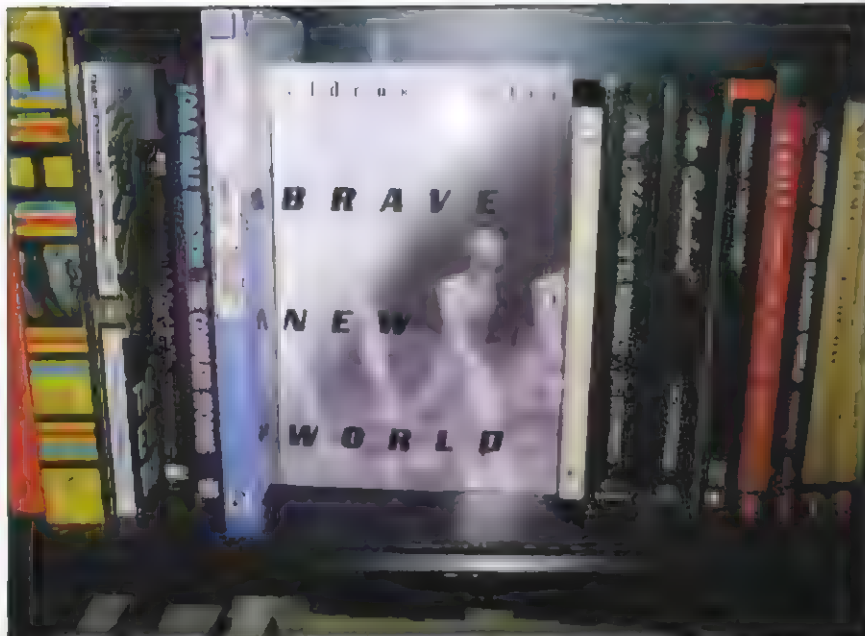
Şehre ait bir belex aramak boşuna. Adını meleklerden de alsa şehir bir mendiren depremier olmuş. Kıktan fazlasını çıkmaya korkmuş omalılar. Hepi küçük, tek katlı minik bahçesi için de oldukça sevimli duran evler. Ama sonuçta gittik bitmeyen ve hemen hemen hiç heyecanlandırmayan bir yer olmuş. Sıkı demek sanırım daha doğru olur. Her ne de Los Angeles'i ar bir Tomtom Kaptan sokakına sevgili yesi dolarlarından bir kağıyon doşu verirler. Eğer o sokagın

arnavut kaldırımlarını sokmemiş olsak.

Meleklerin şehrinde yaşayan tek şey sefalet. Varlık veya varlık sadece yanınızdan arabayı geçip gidiyor. Beki bir barda rast ayabılıyorsunuz ya da bir plajda. Ama asla sokakta değil. Sokak sadece sefaletin açığı. Sokaklarda sadece sokagın insanları var. Her yanlarından geçene bozukluk soruyorlar ve cope atılmıyş yarı bir pizza diliminin asla affetmiyorlar. Bizim sokak insanlarını zindan kütü görünüyor ve kötü kokuyorlar.

Bizde nasıldık insanlar doğudan batıya doğru göçüyorlar orada da güneyden geliyor in sanlar. Bu yeni hemşehirlere verilen isim Latın. Amerikalıların yeni zencileri. Evet zencilerin pacayı kurtardıklarını görmek güzel ama koeğin bitmediği de açık. Ve Latınlar zenciler gibi değil. Latınlının gözünde qururu görmek çok zor.

Ama insan yine de dana değeri. Alt sınıfı sayısızlar bile insan yerine konu uyorlar. En azından bizdeki gibi anımsız ve pırsıpsıne olumlar sarmıyor ortayı. Ortakıta tıktır bir seyer yuruyor. Boş bir sokakta yürürken bile her şey yolunda diyor bir kuşagına. Kaldırımlarda inşaat var. Ve bütün şehir uyar. Evhalar na öylesi



ne boğumus ki lev halardan kaldırım inşaatını göremiyorsunuz bile. Kimse kaldırım inşaatlarına düşüp o mayör. Kimse de i gibi arabaları kullanmıyor. Ve pırsıpsıne denen olum seki bizdeki gibi bir alskanlık de

POSTA KUTUSU



Bazı sabahlar uyanmak istemediğiniz olur. Uyansanız da yaşamak istemiyormuş gibi hissedersiniz. Elinizdeki herşeyin anlamsız, hayatınızın gereksiz bir uğraş olduğunuzu düşünürsünüz. Elinizi yüzünüzü yıkadığınızda biraz daha anlam kazansa da hayat, nefes aldığınız dünyada hala eksik olan bir şeyler vardır. Hala, o yataktan neden kalkmak zorunda olduğunuzu, o gitmek zorunda olduğunuz okula veya işe neden gitmek zorunda olduğunuzu sorgularsınız kafanızda. Zaman biraz daha ilerleyip, günlük koşuşturmaca başladığında, dersler, işler, hocalar, arkadaşlar, müş-

teriler, kimler varsa hayatınızda; sizi biraz daha meşgul etmeye başlarlar. Aklınızdan uçup gider, sabahın köründe hayatı sorgularken kendi kendinize sorduğunuz sorular.

Sonra, hiç bitmeyecekmiş gibi görünen o karmaşa biraz yavaşlar. İnsanların üzerine "eve gitme" rehaveti çöker. Sizi daha az rahatsız ederler, siz de onları elbette. Ve akşamın bir anından itibaren evinizin huzur dolu ortamına gidip, yavaşamak için gerekli yemek, temizlik gibi günlük birkaç aksiyonu yerine getirdikten sonra, sizi tüm bu anlamsız kargaşa ile dolu dünyadan

sekiz, dokuz saatliğine, belki de daha az süreliğine çekip alacak uykunuzla buluşmak üzere yatağınıza uzanırsınız. Bu temponun içinde bir yerlere Level'a mektup yazmayı da sığdırabildiğiniz için mutluyuz. En azından sizin için, hayatın içindeki angaryalardan biri olmadığımızı hissettiriyorsunuz. Bu ay yine Maddog'la karşı karşıyasınız ama önümüzdeki sayı Maddog'un bu çok kıskandığım görevini alabilmek için elimden geleni yapacağım. Bakalım yine neler yumurtlayacak sevgili Mad?

Cem Şancı



Değerli Level çalışanları,

Derginizi üç yıla yakın bir süredir takip ediyorum. Bulduğum yere bazen dergi (hiçbir dergi) gelmiyor. Ben de bir seçim yapıp birini seçtim. Her zaman en iyilerde çalışır en iyileri alırım ve...

(Hanımış benim motorlu testere, nek bakım şu mektubu güzelce... Madd)

Eleştirelimi burada bitirip sorularına geçiyorum.

1. Bir Chat siteniz var mı? Varsa server'i nedir? Kanalının adı nedir? Chat kanalına kim baki-

yor? Hangi saatler arası dolu?

2. Woodruff'ta elbise nasıl giyiliyor? "Use on Woodruff" yazısı çıkıyor ama hiç bir şey olmuyor.

3. Woodruff'ta hile var mı?

4. C&C Tiberian sun Firestorm ne zaman çıkacak?

5. Soldier of Fortion ne zaman çıkacak

6. Vogel'in Almancada kuş demek olduğunu biliyor musunuz?

7. Tiberium Sun'da çarpışalım mı?

8. Bana Tiberium Sun'in diğer server'larını verebilir misiniz?

Gediz Akış

Sevgili Gediz,

Mektubunu birazcık kırtım, yoksa bir sayfayı tek başına kaplayacaktı. Övgülerine teşekkürler, eleştirilerine gelince, istediğin şeylerin çoğu bizim imkanlarımız ve kontrolümüz dışında. Tabii yapabileceklerimizi yapmaya çalışıyoruz, ama hayatta hiçbir şey istediği gibi olmaz zaten, sanırım sen de biliyorsun. Neyse, gelelim sorularına:

1. Level olarak bir chat sitemiz yok, haliyle server'i da yok, ve tabii kanalı da yok, doğal olarak kanala kimse bakmıyor ve takdir edersin ki olmayan bir kanal asla dolmuyor.

2. Demek ki Woodruff o elbiseyi giyemiyor, zaten ben de olamıyordum.

3. Bir hile mi istedi? Yok canım bana öyle geldi herhalde...

4. Firestorm herhalde yakında çıkar, ama buraya resmi ithal edilir mi orası kayıp...

5. Ohooo, çoktan çıktı, hatta ben 3 defa felan bitirdim...

6. Peki sen gazozun Türkçede gazoz demek olduğunu biliyor musun? Yaaa...

7. Niye çarpışalım yaw? Barış ve huzur içinde yaşamak daha iyi...

8. Olsa niye vermiyim? Ama ben de yok maalesef...

Selam,

Merhabalar ben Haluk. Bu Mail'i Ankara'dan yazıyorum. Size (daha doğrusu Sınan abiye) tam 4 mail attım fakat, cevaplarını alamadım. Neyse sorularına geçeyim en iyisi:

1. Herkes gibi ben de orijinal

oyun almayı çok severim, hatta bayağı orijinal oyunum var. Fakat fiyatları biraz abartılı değil mi?

2. Level gerçekten harika olmuş, adeta elime sığmıyor. Fakat neden son sayınızda (Mart sayısı) dergi iki kere basılmış?

3. Jagged Alliance 2'da düşman saflarına katılmış, Mike'i kendi grubumuza katabiliyor muyuz? Katabiliyorsak nasıl?

4. Unreal Tournament oyununu açamıyorum, çünkü Critical Error veriyor (anlayacağınız gibi maalesef orijinal değil). Sebebi nedir?

5. Bu soruyu 2 mail'imde de sormuştum fakat, şimdi tekrar soruyorum. Gabriel Knight 3'de 2 günde Grace olarak oynarken SIDNEY'i açtığımda ilk bulmacayı bitiriyorum. Ama öbürüne gelince 4 tane nokta koymam gerekiyor, nitekim 4'ünü de koyuyorum, Start Analysis yapınca (tam olarak yapıyorum) "try to enter more points" diyor. Lütfen özellikle bu soruya cevap verin çünkü çıldıracağım?

6. Wild Wild West, Omikron: The Nomad Soul, Quest for Glory 5, Redguard, Pharaoh ve olabiliyorsa Urban Chaos'un tam çözümlerini Strateji ustasında yayınlayabilir misiniz?

7. 1,96 GB'lık harddisk ve 12 MB'lık bir Voodoo 2 (Orchid Righteous) şu an yeterli midir?

8. Might&Magic 8 ve Nox çıktı mı?...

sorularım bu kadar. Yayın hayatınızda başarılar dilerim.

Haluk"lynx-eyed"Özcan

Merhaba Haluk,

Sinan abine attığın maillere cevap alamaman çok doğal, çünkü adam askerdel! Neyse, cevaplara geçeyim en iyisi;

1. Abartılı mı? Neye göre abartılı? Orijinal PC oyunları bu rada dışındaki neredeyse yarı fiyatına satılıyor, bunu biliyor muydun?

2. Mart sayısı iki kere mi basılmış? Valla ne demek istediğini anlamadım, biraz açsan konuyu?

3. Mike sana katılmaz, herifi gafil avlayıp temizlemezsen de tüm elemanlarını gömer, başka yolu yok.

4. Sorun büyük ihtimalle ekran kartının sürücülerinden kaynaklanıyor. DirectX 7.0 ile uyumlu sürücülerini bulup kurman gerek, üretici firmanın web sitesine bir bak.

5. "Daha fazla nokta koyun" dediğine göre demek ki dörtten fazla nokta koymak lazım.

6. Bunlardan bazılarına zaten strateji ustasında yer verdik, en azından bana öyle geliyor. Bakarız...

7. Yetmez desem bir türlü, yeter desem bambaşka. Ne diyeceğimi şaşırdım... (Upgrade et Lukel)

8. Çıktı çıktı, ikisi de çıktı, hatta biz utanmadan inceledik bir de onları biliyor musun? Yaaa...

Selam,

Benim adım Ersan. Size bir sorum olacak cevaplarsanız çok sevinirim. Ben bilgisayarımı yeni aldım, bu yüzden fazla bir şey bilmiyorum. Size sorum geçen gün Age of Empires'i aldım, yükledim ama, çalışmadı bugün yine aldım (başka CD) yine çalışmadı... Acaba ben yanlış mı yükledim, eğer yanlış ise nasıl yüklemeliyim?

Teşekkürler...

**Merhaba Ersan,**

Aldığın oyunlar büyük ihtimalle korsan kopya, bunları kurmak sorun değil ama koruması olduğundan çalıştırmak bir bela. Genellikle korsan kopyaları üretenler CD içine oyunu kırmak için gereken programı da koyuyorlar, sanırım bunu çalıştırmak falan gerekir. Sana tavsiyem korsan kopyalardan uzak dur. On tane korsan oyun alıp hiçbirini bitirmemektense, bir tane orijinal alıp suyunu çıkarana dek oynamak yeğdir. Kal sağlıcakla...

MERHABA!!!

Öncelikle bu kadar dolu bir dergi çıkarttığınız için sizlere çokook ama çok teşekkür ederim. Gerçekten Türkiye'deki bu kadar çok dergi arasında 1 numarasınız, diğer hiçbir dergi bu kadar dolu değil yarısından çoğu reklam zaten... Neyse ben sorularıma geçeyim...

1. Acaba Sims'in demosu yok

mu? Varsa nerede?

2. Bu kopya CD'lerle internetten oyun oynayabilir miyim?

3. PSX2 Türkiye'ye ne zaman gelecek? Geldiğinde tahminen kaç para olur?

4. NOX'ta büyüler için kısayol tuşları yok mu?

5. Diablo 2'nin demosunu, çıktığında verecek misiniz? Gereksinimleri nelerdir?

6. İnternette oyun oynamak için hangi sunucuyu tercih edersiniz?

Bu sorularımı cevaplarsanız çok mutlu olurum... Size bird e önerim var. CD'lerinizde daha güzel demolara yer verirsiniz iyi olur. Her CD'de 1 veya 2 güzel oyun oluyo...

Çooook TEŞEKKÜR ederim... BAŞARINIZIN DEVAMINI DILERİM...

Burak ALMAZLAR
C.O. Paşa/İSTANBUL

Sevgili Burak,

Sana ilk tavsiyem o "çok" kelimesini o kadar çok çekistirmen, sonunda ortadan kopacak yoksa gariban. CD üzerinde güzel oyun vermeye gelince, her türden oyun var o CD'nin üstünde, hepsi de sevenine göre güzel, kimin ne sevdiğini tek tek bilmemize imkan yok tahmin edersin. Sen de benim gibi yap, sevdiklerini oyna, sevmediklerini boşver. Gelelim sorularına;

1. Sims demosunu herhalde İnternet üzerinde bulabilirsin, oyun sitelerine felan bir bak şöyle...

2. Tabii ki oynayamazsın, adı üstünde "korsan kopya". Haliyle yapımcı firmalar pek sempati duymuyorlar, ona göre de önlemleri ni alıyorlar.

3. "PSX 2 ülkemize bes dakika sonra gelecek ve fiyatı da bir milyon dolar olacak," desem amma sallamış olurum ama ha! AH-AHA-HA-HAAAA...

4. Vardır yaw, olmaz mı? Yok mu yoksa? Hü?

5. Blizzard Diablo 2 için demo çıkarmayı düşünmediğini belirtmişti, zaten oyunun kendisi 4-5 CD olacak, demosunu nasıl yaparsınlar ki?

6. Valla şunu ya da bunu tavsiye ederim diyemem, çünkü her oyun her sunucu da oynanmıyor. O senin ne oynamak istediğine göre değişen bir durum.

Bütün Level çalışanlarına selamlar,

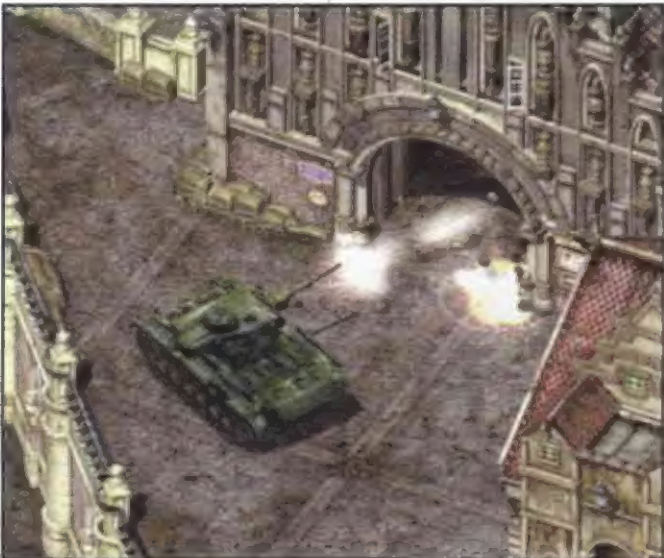
Öncelikle sizi uzun bir zamandır severek takip etmekteyim. Eski durumunuza oranla epey değiştiğinizi belirtmek istiyorum, zaten bunun siz de farkındasınız... Geçen gün elime 1998 yılının CD'si geçti. İlk önce o CD'ye bir göz attıktan sonra son sayınızda verdiğiniz CD'ye göz attım. İkisinin arasında epey fark gördüm. Yani her yıl kendinizi aşmaktasınız. Bu yıl da sanırım Şubat ayında yaptığınız yeniliklerle bizim sevgimizi kazandınız.

Sizi bu çabalarınızdan dolayı kutlar, yayın hayatınızda başarılar dilerim.

Size oyunlarla ilgili bir kaç sorum olacak:

1. Delta force 2 oyununun 3D desteği var mı?

2. Diablo 2 oyununun sistem ihtiyaçlarını söylerseniz ona göre hazırlık yapacağım. (Sizi sevindirecek bir haberim olacak, tabii ne kadar sevinirsiniz bilmem, ben de orijinal oyun almaktan yanayım.





Hatta mümkün oldukça orijinal oyun almaya çalışıyorum. Mesela sıradaki alacağım orijinal oyun Diablo2. Onun için lütfen elinizde varsa Diablo 2'nin sistem ihtiyaçlarını söyleyin.

3. GTA2 oyununda sadece bir şehir mi var?

Yardımlarınız için teşekkürler yayın hayatınızda başarılar dilerim.

Selam sana ey yolcu!

Himmm, biraz tuhaf oldu bu selamlama, ama neyse, idare eder. Ovgülerine teşekkürler, elimizden geleni yapıyoruz, bazen elimizden gelmeyenleri bile yapıyoruz, işte o zaman komple durum oluyoruz. Gelelim sorularına;

1. Valla oyunda var, diyor ama aslında var mı yok mu ben de bilmiyorum. Ama bildiğim anlamda bir 3D hızlandırıcı desteği kullanmadıkları apaçık ortada, oyunun ruhuna uymuyormuş, öyle diyor yapımcı firma.

2. Valla orijinal oyuna almakla benden ziyade kendine büyük iyilik etmiş olursun, sonuçta virüs bulaşmasından ya da yarım yamalak kopyalanmış oyunlarla uğraşmaktan kurtulacak olan kişi biz zatsensin. Diablo 2'ye gelince, herhalde şimdilerde standart kabul edilen bir sistemde rahatça

çalışır, ama özellikle iyi bir grafik hızlandırıcıya ihtiyacının olacağı kesin.

3. GTA 2'yi hiç oynamadım, kısmet olmadı. Ama bildiğim kadarıyla birden fazla şehir olmalı, yani sanıyorum.

Aloooo ,

Orada herhangi birisi (çaycı mayacı) e-mailleri okumaz mı? Hadiii yanıt bekliyoomm... İkinci mail oldu buu...

Birde bize yazın dersiniz yazınca da okumazsınız...

Size iki taneee taptaze yeni sentezlenmiş sorum var, bugüne kadar Level aldım. Bu soruları hemen yanıtlamazsanız (TEHTTII!) bırakabilirim artık, benim için ölüm kalım meselesi.

Sanki Matrix gibi beynimin bir yerindeki kıymık parçası...

1. Half-life'i internetten oynamak için giriyom (opposing force) tam girecek password istiyoo... Password

CD'nin arkasında yazıyo, onu deniyom ama olmuyo... KAFAYI BOZACAMMIII PLEASE HELP ME!!!

2. Ya Half-life'taki o takım elbise zübük kim? Niye ben ölüyüm da o içi yarabık ve asker dolu laboratuardan tek parça çıkabiliyo.

Kim bu herif yaalçok merak ettim walla. Sülermişizzzz.

BAK ALOO ORADAKİ VATANDAŞ, Şİİİİİİİ, TEMİZLİKÇİ HERHANGİ BİRİ, WALLA NOLUR CEVAPLAYIN ŞUNLARI...

Merhaba ey gizemli kişi!

Mektubunu okurken merakten meraka verdim kendimi, nedir adamın kafasına bu denli takılan sorular diye. Ama karşıma çıka-ka iki tane fasulyeden soru çıktı, nasıl sinir yaptım biliyor musun? Ve fakat tabii ki bu demek değildir ki soruların cevapsız kalacak! Hayırrrr, bin kez hayır! Aha sana cevapların. Sök al o kıymığı beyninin dibinden,

1. Server şifreni kabul etmiyor, çünkü elindeki oyun kesinlikle korsan kopya. Oyun korsan olarak çoğaltılırken tek bir yasal CD'den kopyalandığından üretilen tüm korsan CD'lerin üzerine de aynı şifre yazılıyor. Senin anlayacağın o korsan oyunu alan kaç kişi varsa tümü de aynı şifreyi kullanarak internet üzerinde oynamaya çalışıyor. Ancak oyun yapımcıları sandığınız kadar keriz olmadılarından, oyun server'ı her bağlanan oyuncunun şifresini kontrol ediyor ve tabii ki aynı şifreyi kullanan birden fazla oyuncu varsa bunları asla almıyor. Sonuç olarak senin multiplayer oynamaya imkanın olmuyor. Bunun tek çözümü orijinal oyun satın almak, yani parayı veren düdüğü çalar. OK?

2. Sen hiç "Man In Black" diye bişi duydun mu? İşte o siyah takımlı amcam da o elemanlardan. Aslında tüm operasyonu o herif idare ediyor ve tabii ki ortamlarda dolanıp işler ne alemde diye kontrol ediyor. Zort diye ortadan kaybolmasına gelince, herif uzaylı teknoloji alet edevata sahip, yani bir boyut kapısı açıp oradan vınıyor. Anladın mı? İyi...

Merhaba diyorum.

Maalesef eleştirilerim kısa ve acı verici... Umarımda uyandırıcı olur. Çok güzel bir internet sitesi yaratmışsınız. Zaten sitenin girişindeki küçük paragrafta her şey eğrisiyle doğrusuyla anlatılıyor, bir şey hariç... Girişteki o gaza rağmen, site Marttan beri yenilenme-

miş. Umuyorum ki çok meşguldünüz ve aklınıza gelmemiştir ve yine umuyorum ki o güzel oyun sitesini belli bir seviyenin üzerinde tutmayı başarırsınız.

Saygılarımla...

Walla o konudaki çalışmaları-mız sürüyor, ancak ne zaman bir düzene oturtabiliriz hiç bilemiyorum. Sonuç olarak şu an itibarı ile site kapalı ve sanırım bir süre daha böyle kalacak, en azından biz diğer işlerden kafamızı kaldırıp da olaya bir çözüm getirene dek.

Merhaba,

Ben Maltepe Anadolu Liseli bir Counter Strike hastasıyım fakat, internette oynamıyorum. Geçen ayki yazında belirttiklerinizi aynen yaptım fakat bi sonuca ulaşamadım. Şimdiden teşekkür eder ve umutla cevabınızı bekliyorum

Ve birde Mehmet, Ferit, Murat, Emrelere, Demirhan'a, Osman'a, Gökçe'ye, Ahmet, Meliye ve sevdiklerime selam göndermek istiyorum...

Teşekkürler,
Emre Kaya



Merhaba Emre,

Şimdi soruyu öyle bir sormuşsun ki, ne desem diye düşünce bastı. Herşeyden önce geçen ay dediğin geçtiğimiz aylardan hangisi? Kim ne yazmıştı da sen onu aynen uygula-dın? Elindeki oyun orijinal mi, yoksa korsan kopya mı? Kayıp ruhların gittiği bir yer var mı, yoksa benim gibi böyle sonsuza dek kafaları karışık bir halde ortamlarda gezinmeye mahkum mu edilmişler? Yani kısacası çık işin içinden çıkabilirsen. Şahsen ben çıkamadım...

Mad Dog

Bize yazmayı ihmal etmeyin .
Bütün adreslerimizi Künyede
(3.Sayfa) bulabilirsiniz.

TAM SÜRÜM OYUN

HEXPLORE

Mağaralar, ormanlar, kale kalıntıları ve köyler geçerek çıktığınız yolda, çok güçlü bir büyücü tarafından esir tutulan arkadaşınızı kurtarmak için akıl almaz maceralara girecek ve yolculuğunuz boyunca karşılaştığınız insanlara yardım ederek dostluklarını kazanacak veya kolay yoldan menfaat sağlam için onlara zarar verecek ve düşman kazanacaksınız; ama oyun boyunca karşılaşacağınız üç karakterle yollarınız birleşecek ve kendinizi birlikte savuşturken bulacaksınız. Bağımlılık yapıcı bir RPG olan Hexplore'de keşfedeceğiniz çok büyük bir dünya sizi bekliyor olacak. Önümüzdeki ay LEVEL ile birlikte bulabilirsiniz.



E3' izlenimleri

KAPAK KONUSU

E3' izlenimleri devam ediyor. Önümüzdeki ay Hasbro, Lucas Arts, Activision, Interplay, Red Storm, Blizzard, Sierra, Bungie ve Infogrames'in en çok beklenen, en merak edilen oyunları hakkında detaylı bir inceleme bulabilirsiniz. Elbette bu yazının içinde oyun dünyasını alt üst etmesini beklediğimiz X-COM: Alliance hakkındaki son görüntüler ve gelişmeler de dahil, oyun dünyasının merakla beklediği oyunların tüm ayrıntılarını bulabileceğiniz dosyamızı kaçırmayın deriz.



İncelemeler

Tachyon

Operation Art of War

Dogs Of War

Ultima Online

Fotoromanlar için gelen e-mailler yüzünden servis sağlayacağımız "Mail hesabınız sınırının üzerinde yüklü" mesajı atmak zorunda kaldı. Önümüzdeki ay, E3 fuarında kimseye gösterilmeyen gizli oyunlara ulaşmak için eğitilmiş gizli ajan-editör 007 Tuğbek Ölek'in Amerika macerasını bulabilirsiniz.

VEE, VEE,

Sadece oyun incelemeleri ile yetinmeyen okurlarımız olduğunu çok iyi biliyoruz. Onları da unutmadık,

TAM ÇÖZÜMLER

Thief II
Hexplore
Star Lancer
Shogun